UMBRA MATER

Compatible con la Open Game License v1.0a. © Ayoze Manuel Rodríguez Cedrés, 2025.

Apéndice

1. Introducción

- Prologo
- Qué es Umbra Máter
- abreviaturas
- Qué necesitas para jugar

2. Creación de Personajes

- Atributos:
- Método de generación

3. Razas Jugables

- Humano
- Gravitante
- Compactario
- Micrón
- IA Autonoma
- Modificados
- Mutados
- Noctaris

4. Clases y Progresión

- Cazarrecompensas
- Góliath
- Diplomático
- Biomecánico
- Botánico
- Nómada
- Ferroacorazado
- Técnico Holografico
- Espectro
- Mercenario
- Metacognitivo
- Pionero
- Operador de Nodos

5. Equipo, Tecnología y Gestión de Carga

- Accesorios de carga y estorbo
- Armas y armaduras
- Herramientas, kits y dispositivos
- Transporte de objetos:
- Tabla resumen

6. Economía, Comercio y Síntesis

- Síntesis básica
- Pirateo de objetos
- Comercio y trueque
- Disponibilidad y acceso a mercado

7. Tecnología Avanzada

- Uso de nodos , proyecciones y protocolos
- Efectos secundarios y límites

8. Sistema de Juego

- Tiradas y niveles de dificultad
- Características primarias y secundarias
- Resolución de acciones no combativas
- Críticos y pifias

UMBRA MATER

9. Sistema de Combate

- Iniciativa
- Tipos de acciones
- Posiciones y cobertura
- Distancias y alcance de armas
- Ataques y defensa
- Tipos de daño
- Sistema de daño opuesto
- Reducción de daño
- Estados y condiciones
- Curación y primeros auxilios
- Críticos y pifias
- Ejemplos de combate

10. Vehículos y Sistemas Automatizados

- Reglas de desplazamiento con vehículos
- Combate entre vehículos o drones
- Puntos de Golpe Estructural y Blindaje
- torretas, defensas y sistemas automáticos

12. Exploración y Encuentros

- Viajes planetarios y espaciales
- Encuentros errantes
- Clima, peligros y anomalías
- Tensión ambiental y descubrimientos

13. Ambientación y Facciones

- Historia del universo
- Estados, corporaciones
- Tecnología dominante
- Regiones destacadas

14. Dirección de Juego

- Rol del DJ
- Preparación de sesiones
- Control del ritmo, escenas y conflictos
- Crear entornos vivos y desafíos
- Premiar decisiones e improvisación

15. Anexos y Tablas

- Plantillas de creación
- Tablas de referencia rápida
- Resumen de atributos, ND y mecánicas
- Glosario

UMBRA
MATER

Prólogo: La Era de la Desconexión

Durante siglos, la humanidad se vio fracturada. Las antiguas rutas de comunicación y transporte colapsaron por una combinación de guerras internas, tensiones ideológicas y deterioro tecnológico. Fue un periodo de aislamiento total: estaciones orbitales quedaron a la deriva, planetas colonizados perdieron contacto con el exterior, y generaciones enteras crecieron sin saber si su especie había sobrevivido más allá de su cielo. En esa oscuridad surgieron nuevas culturas, algunas regresaron a formas primitivas de subsistencia, otras prosperaron en estructuras autoritarias, mientras unas pocas preservaron retazos del conocimiento antiguo. Cada enclave humano se reescribió a sí mismo. Ya no había una humanidad: había muchas. Con el tiempo se avanzó en salto interestelar. Fue entonces cuando comenzó la Reconexión.

¿Qué es Umbra Máter?

Umbra Máter es un juego de rol de ciencia ficción ambientado en una galaxia que ha despertado tras siglos de silencio. Las colonias humanas, otrora aisladas, han restablecido contacto entre ellas y se enfrentan a una nueva era de exploración, cooperación, tensiones y oportunidades. El juego invita a interpretar a individuos que viven en esta etapa de descubrimiento: pilotos, exploradores, enviados diplomáticos, soldados, técnicos o disidentes. En un entorno donde las rutas se abren, los recursos se disputan y las ideologías se reencuentran, cada personaje puede ser testigo o actor clave del nuevo equilibrio interestelar. Las partidas pueden centrarse en misiones de exploración, conflictos entre colonias, diplomacia interplanetaria, descubrimiento de tecnologías olvidadas, enfrentamientos con renegados u organizaciones extremistas. El universo no está definido del todo: se construye en mesa, con cada decisión. Tono y ambientación El tono de Umbra Máter es de reconstrucción ambiciosa. Las cicatrices de la Desconexión siguen abiertas, pero también lo están las puertas del futuro. Las historias transcurren en estaciones reconstruidas, planetas recuperados o nuevas colonias.

El pasado pesa, pero no define. Este es un juego sobre reinicio, negociación, riesgo y potencial. Las reglas están diseñadas para reflejar un entorno realista pero flexible, donde el ingenio, la cooperación y la gestión de lo inesperado son tan importantes como el combate o la estrategia. El Director de Juego puede presentar la galaxia como una red tensa de alianzas, una frontera salvaje en expansión, o un tablero de juego entre civilizaciones que intentan entenderse tras siglos de olvido. Sea cual sea el enfoque, lo que ocurra a partir de ahora, está en manos de los jugadores

A lo largo de este manual emplearemos una serie de abreviaturas para referirnos a términos de uso común a fin de facilitar su lectura.

Tabla de Abreviaturas

Abreviatura	Significado
PJ	Personaje jugador
PNJ	Personaje no jugador
BA	Bonificador de ataque
CA	Clase de Armadura
CP	Característica primara
CS	Característica secundaria
D4,d6,d8…	Dado de 4, dado de 6…
MU	Multimat
UM	Unidad de Moneda
ND	Nivel de desafío
PG	Puntos de golpe
PGE	Puntos de golpe estructural
PX	Experiencia
PPX	Progresión de puntos de Px
TS	Tirada de salvación
E	Estorbo
FUE	Fuerza
DES	Destreza
CON	Constitución
INT	Inteligencia
CNZ	Conocimiento
VOL	Voluntad
Bl	Blindaje

¿Que necesitas para jugar?

Para jugar a **Umbra Máter** no necesitarás más que este libro y unos dados poliédricos. Sería recomen dable que cada jugador poseyera un juego de dados propio, que es posible adquirir en tiendas especializadas. También es preciso disponer de algunos folios en blanco para dibujar mapas y hacer anotaciones, así como unos lápices y gomas de borrar. Como veremos más adelante, cada jugador, exceptuando al Director de Juego, debe poseer una hoja de personaje que recoja todas las características e información de su personaje. Se puede fotocopiar la hoja de personaje que se encuentra al final de este libro

Los Dados

Umbra Máter usamos los siguientes dados con los que resolver las acciones: dados de cuatro (d4), seis (d6), ocho (d8), diez (d10), doce (d12) y veinte (d20) caras. Para simplificar, cuando queremos establecer el número y tipo de dado necesario para resolver una acción empleamos la siguiente nomenclatura: primero establecemos la cantidad de dados a lanzar, seguidos por la letra “d” y el número de caras de dichos dados. Por ejemplo, cuando escribimos 3d6 queremos decir que para re solver la tirada es necesario lanzar 3 dados de 6 caras. Pongamos otro ejemplo: 3d4+5 significa que debemos efectuar una tirada con 3 dados de 4 caras y sumar 5 al resultado total obtenido. En algunas ocasiones se hará necesario hacer tiradas porcentuales, que dentificaremos como d100. Para realizar este tipo de tiradas de porcentaje, en la cual obtendremos resultados del 1 al 100, emplearemos dos dados de 10 caras. Uno de ellos, designado previamente, nos dará las decenas y el otro las unidades. Dos 0 en los dados de diez indican un 100.

CREACIÓN DE PERSONAJES

La creación de personajes en Umbra Máter está diseñada para ser rápida, funcional y coherente con el entorno de exploración y reconstrucción. Todo personaje está definido por su fisiología, su función, sus capacidades y su historia previa. A continuación, se detalla el proceso recomendado:

1. Determinar atributos.
2. Elegir raza.
3. Elegir clase
4. Anotar cualquier rasgo, bonificación o penalización racial y profesional.
5. Calcular puntos de vida.
6. Obtener equipo inicial.
7. Determinar detalles de trasfondo (nombre, apariencia, motivaciones).

Atributos y cómo se determinan Los atributos :representan las capacidades básicas del personaje. Pueden generarse mediante tirada aleatoria o distribución de puntos, según preferencia del grupo. Los valores afectan directamente al combate, las habilidades y la interacción con nodos o tecnología.

Elección de raza: Las razas definen el origen fisiológico y cultural del personaje. Cada una aporta modificadores, habilidades y restricciones particulares. Algunas están más adaptadas a entornos de alta gravedad, otras poseen resistencia mental o integración tecnológica.

Elección de clase: Las clases determinan el rol del personaje en el sistema:

combate, soporte, tecnología, manipulación mental, infiltración, etc. Cada clase tiene su progresión, habilidades únicas y capacidades especiales. Las clases están pensadas para ser distintas, pero todas necesarias en distintos contextos.

Calcular puntos de vida: Cada clase tiene un **dado de golpe** asignado, y para saber los **puntos golpe** que tiene del personaje hay que usar ese dado(tantas veces como niveles tenga) y sumar su atributo de constitución (tantas veces como niveles tenga).

Equipo inicial y recursos básicos :Cada personaje comienza con un conjunto básico de equipo según su clase y raza. Esto incluye armas, armadura, herramientas o nodos de inicio, además de cierta cantidad de unidades monetarias (UM) y objetos de uso común. Umbra Máter

Trasfondo: Historia previa y motivaciones personales Aunque opcional a nivel mecánico, se recomienda definir una historia previa simple: de qué colonia proviene, qué lo motivó a salir, si tiene vínculos con alguna facción o si busca redención, conocimiento o poder. Esto puede influir en encuentros, contactos o bonificaciones narrativas.

Usos comunes de Características :

Cada una de estas seis características define un atributo relevante de nuestro personaje, ya sea físico o mental.

Fuerza (Fue)

La fuerza mide el poder físico de nuestro personaje, su musculatura y potencia de ataque, proporcionando bonificadores a la tirada de ataque cuerpo a cuerpo y a la tirada de daño subsiguiente. Los aventureros pueden empujar hasta su puntuación de fuerza x 10 y levantar un peso equivalente a su puntuación en fuerza x 15

Destreza (Des)

La destreza nos indica la agilidad, rapidez de reflejos y preste za del aventurero, su equilibrio y estabilidad sobre cualquier terreno y situación, y su capacidad para esquivar ataques. La destreza proporciona además bonificadores a las tiradas de

ataque a distancia y a la clase de armadura de nuestro personaje.

Inteligencia (Int)

Gracias a su inteligencia, nuestro personaje es capaz de discernir, aprender, razonar, recordar y planificar con habilidad. Esta característica establece también la cantidad de Nodos que podemos usar cada día.

Constitución (Con)

La constitución es el reflejo de la salud y vigor del personaje, determinando la resistencia del mismo a la fatiga, al dolor, la enfermedad y los venenos. Un bonificador de constitución se traduce en más puntos de golpe, así que esta característica resulta de importancia para todas las clases de personajes.

Conocimiento (Cnz)

El conocimiento es reflejo de la experiencia y conocimientos generales del personaje, su sentido común e intuición. Es importante también porque determina la cantidad de información que podemos procesar cada día, para reparar, tratar quirúrgicamente ,o piratear dispositivos.

Voluntad(Vol)

la voluntad del personaje es una medida de la capacidad psíquica y nos da una idea de su atractivo personal, magnetismo, liderazgo y capacidad de persuasión. La voluntad es una característica que modifica las reacciones que provocamos en otras criaturas y la lealtad de nuestros seguidores.

Generar las caracteristicas de un personaje

Este proceso es sencillo y rápido. Lo primero que hay que hacer es proveerse de una hoja de aventurero en blanco para rellenar. Podéis fotocopiar la que se encuentra al final de este libro o crear una propia. A continuación, lanzamos 4 dados de 6 caras (4d6) 6 veces ignorando el resultado menor y apuntando cada resultado. Por último, asignaremos cada uno de los nueve resultados a cada una de las características de nuestro personaje, en el orden que deseemos. El jugador haría bien en tener presente qué especie y clase elegirá para su personaje, ya que la especie puede aumentar o disminuir los valores de algunas características, y las

características pueden afectar a las habilidades de su clase.

Modificadores de caracteristica

Como hemos descubierto ya, cada una de las características define un aspecto importante de nuestro aventureropersonaje. Considerando el resultado asignado, cada característica poseerá un valor entre 3 y 18. Según esta puntuación estableceremos un modificador atendiendo a la siguiente tabla. Estos modificadores serán aplicados, sumados o restados según el caso, en ciertas tiradas de dados que se producirán durante el juego y que trataremos más adelante.

Tabla de modificadores de características

VALOR	1	2-3	4-5	6-8	9-12	13-15	13-15	18-19	20
MOD	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4

Consideraremos un modificador positivo como un bonificador, mientras que un modificador negativo será un penalizador. Cuanto mayor sea la puntuación de una característica, mayor será su bonificador, y viceversa: cuanto menor sea la puntuación de una característica, más abultado será el penalizador. Con el devenir del juego los valores de nuestras características pueden aumentar o disminuir. Estos cambios pueden incluso provocar que un valor termine por debajo de 3 o por encima de 18. Siempre que el valor de una característica cambie, se debe actualizar también su modificador asociado.

Características primarias y secundarias

Hay dos tipos de características: primarias y secundarias. De las seis características que cada personaje posee, el jugador deberá seleccionar unas pocas como sus características primarias, siendo aquellas no seleccionadas consideradas como características secundarias. Las características primarias se corresponden con aquellos atributos físicos y mentales en los que nuestro personaje está especialmente entrenado y es competente. Mientras que las características secundarias son las que tiene a un nivel más normal o corriente. Esta

distinción es muy importante en el sistema de juego de Umbra Máter, como veremos a continuación. Cuando nuestros personajes usan una de sus habilidades de clase como, por ejemplo, cuando un Exosespectro intenta robar la bolsa a un comerciante, o un Nómada explorador trata de seguir el rastro de un enemigo, necesitaremos hacer una tirada de característica para determinar el éxito o fracaso de la acción. Cada habilidad de clase tiene una característica asociada. Si esta es una característica primaria, el aventurero tendrá más posibilidades de tener éxito en la tirada de habilidad. Este mismo principio se mantendrá para cualquier otra tirada de característica que sea necesaria durante el juego.

Los personajes de la especie humana pueden elegir tres características primarias. Las variantes humas, o las IA Autonoma , tendrán solo la posibilidad de escoger dos. Cada clase de aventurero tiene una característica primaria asociada que no puede cambiarse. Por ejemplo, la característica primaria asociada a la clase del Nómada es la Destreza (Des), así que si un aventurero de especie humana decide escoger esa clase, tendrá que elegir como una de sus características primarias la Destreza (Des), pudiendo escoger dos más de las restantes a su disposición. Si en lugar de un humano fuera un Gravitante el que decidiera escoger el Nómada como su clase de aventurero, también tendría que seleccionar la característica de Destreza (Des) como primaria, y solo le quedaría por elegir otra de las cinco restantes, siendo todas las demás secundarias .

UMBRA MATER

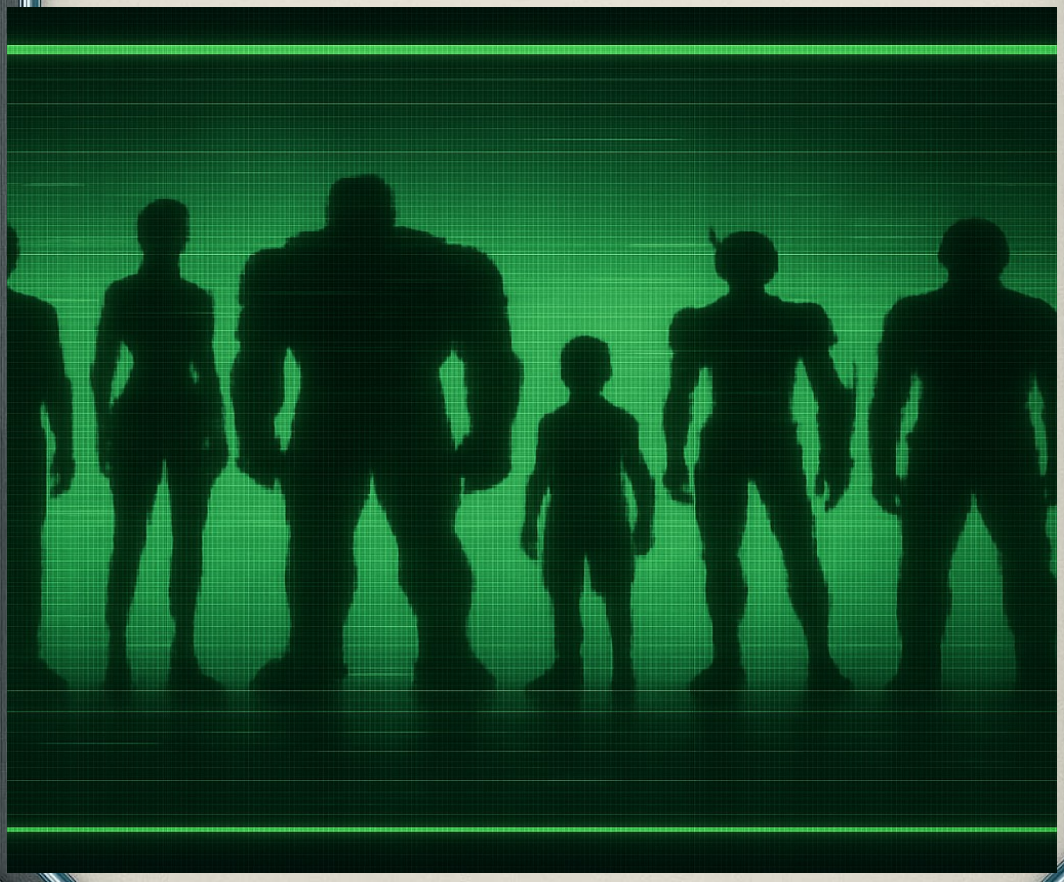
Colonia-43-N-”Solaria

Nova”

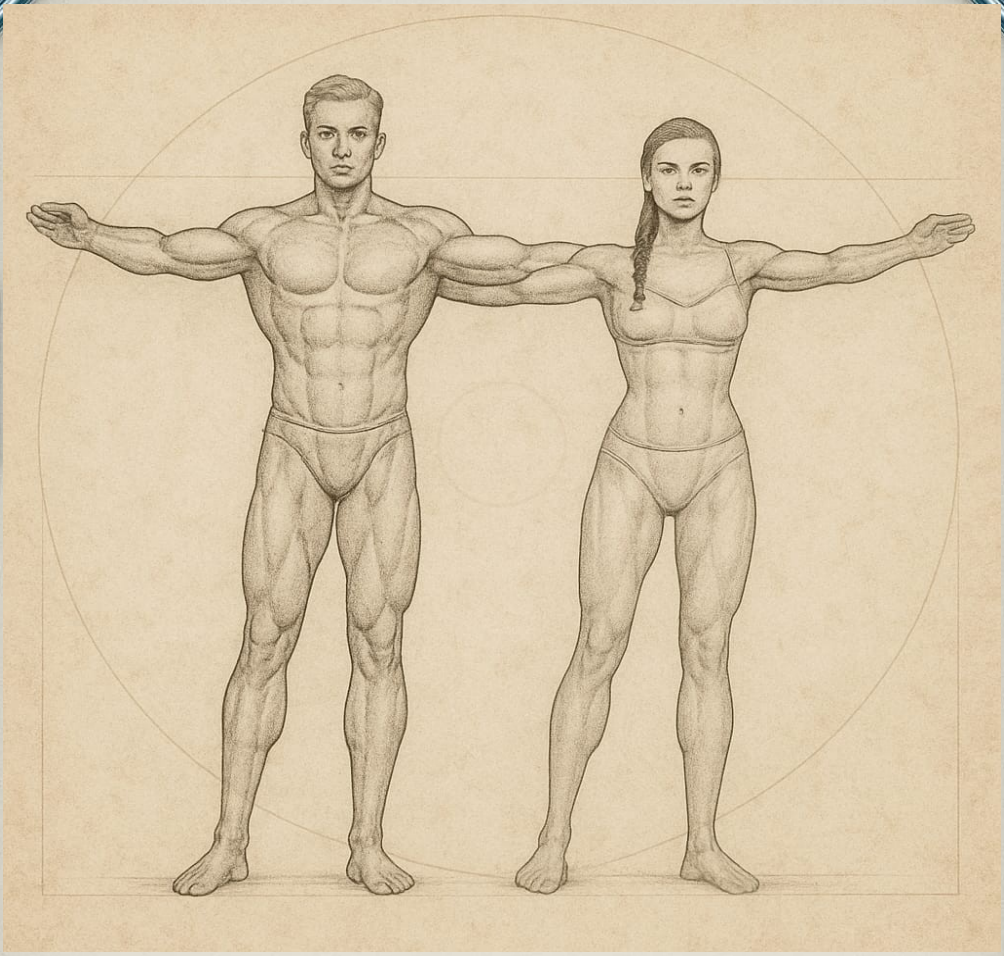
UMBRA MATER

Razas y Clases Jugables

Razas disponibles En Umbra Máter, las razas representan variantes humanas adaptadas a distintos entornos extremos, modificaciones culturales o evoluciones forzadas durante los siglos de aislamiento. Todas son técnicamente humanas, aunque su biología, fisiología y mentalidad pueden diferir radicalmente. Cada raza ofrece: Modificadores a atributos. Rasgos especiales (resistencias, sentidos, tolerancias). Bonificaciones o penalizaciones contextuales. Afinidad o rechazo hacia tecnologías, clases o entornos.



Humanos



-Modificadores: +1 a tres atributos diferentes a elección.

- Rasgos: Adaptabilidad, sin restricciones raciales.

- Pueden escoger una habilidad secundaria fuera de su clase.

-Clases permitidas: todas, excepto operador de nodos.

-Movimiento**:** 12 mts

Humanos

Resumen:
Los humanos son la raíz común de todas las variantes humanas de la galaxia. Versátiles, adaptables,su expansión interestelar fue impulsada por la necesidad, la curiosidad y la ambición. Aunque surgieron subespecies adaptadas a condiciones extremas, los humanos siguen siendo la base demográfica y cultural de la civilización.

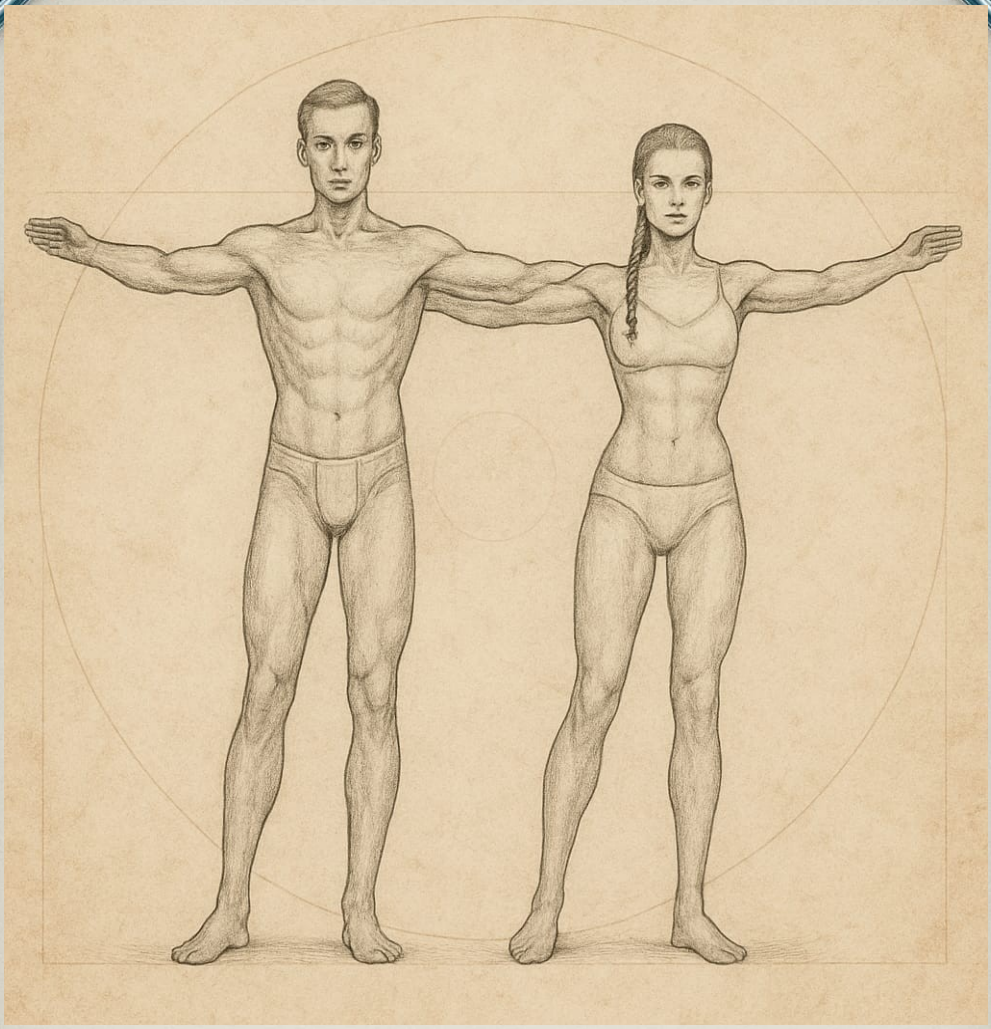
Cultura:
la humanidad consolidó una estructura de gobierno centralizado conocido como la **Concordia Estelar**. Este poder central, aunque no administra los detalles locales, mantiene la unidad mediante tratados, regulaciones y una fuerza militar supranacional: **LA Autoridad de Defensa Unificada**.

La lealtad a esta estructura no siempre es fervorosa, pero es vista como una necesidad pragmática para la supervivencia frente a amenazas externas e internas.

Actualidad:
Los humanos siguen siendo los exploradores, diplomáticos y colonizadores más prolíficos. Su impulso a innovar y adaptarse los mantiene a la vanguardia de las iniciativas de expansión estelar.

Aunque culturalmente heterogéneos, su sentido de pertenencia a la humanidad unificada les otorga una fuerza colectiva difícil de igualar.

GRAVITANTES



- Modificadores: +2 Destreza, +1 Conocimiento, -1 Constitución.

-adaptados a microgravedad o gravedad variable (tirada Principal)

- +2 a tiradas de evasión y equilibrio.

-Clases permitidas: todas , excepto ferroacorazado, goliath, operador de nodos.

-Movimiento**:** 12 mts

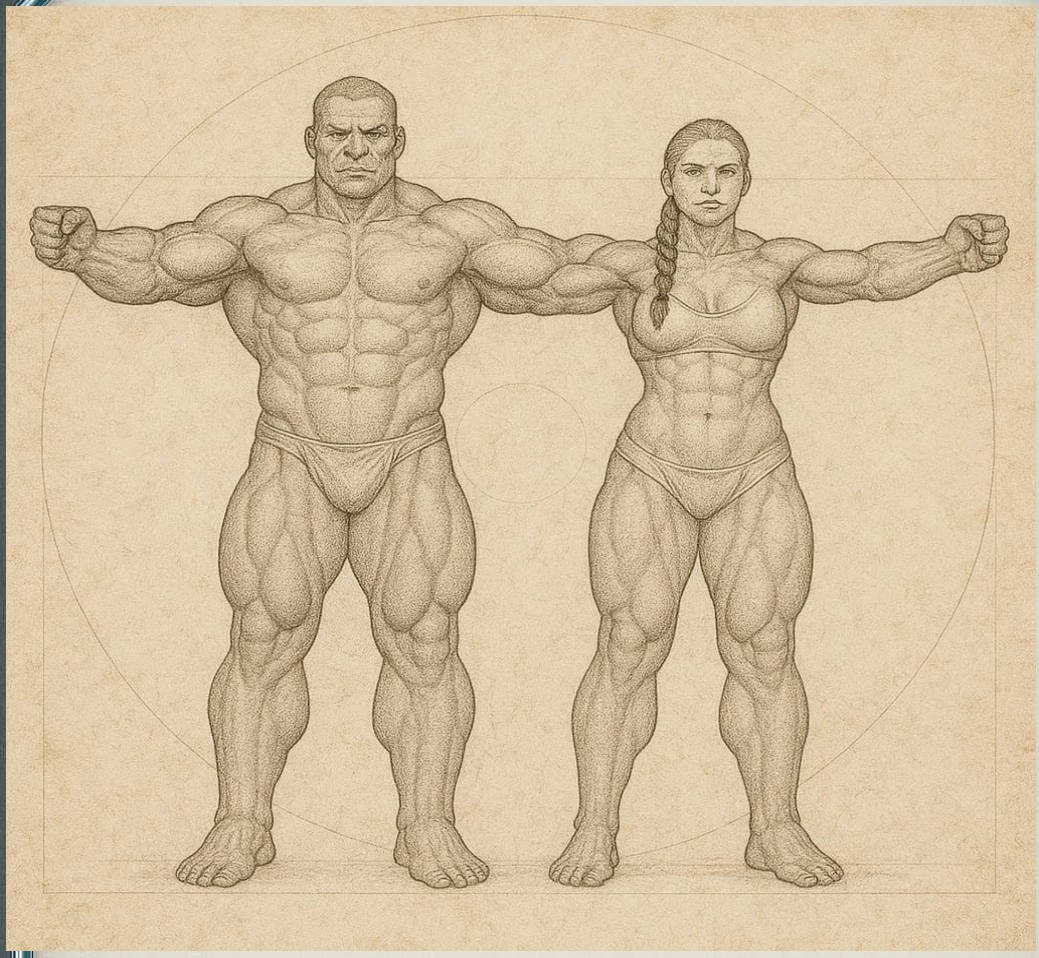
Gravitantes

Resumen:
Los Gravitantes son descendientes de humanos adaptados a la vida en entornos orbitales de baja o nula gravedad. Durante siglos, habitaron estaciones giratorias, hábitats suspendidos entre lunas, y asteroides terraformados. Su fisiología cambió: son altos, delgados, con musculatura fibrosa y extremidades largas, adaptadas al movimiento en entornos sin peso.

Cultura:
Valoran el equilibrio, la eficiencia y la precisión. Su lenguaje incorpora gestos y posturas corporales, y su arquitectura es esférica o radial. Consideran la gravedad como una fuerza a respetar y manipular, no una constante inevitable. Son expertos en maniobras de pilotaje y navegación orbital.

Actualidad:
Actúan como exploradores, pilotos, operadores de salto y enlaces diplomáticos. Son altamente respetados en flotas de largo alcance y en operaciones delicadas donde el control gravitacional es un factor vital.

COMPACTARIOS



-

Modificadores: +2 Constitucion, +1 Fuerza, -1 Destreza.

-adaptados a alta gravedad no sufren penalizador en entornos pesados

- Ventajas: Ignoran penalizaciones por equipo pesado hasta e peso máximo, que no puede sobrepasar.

-Clases permitidas:todas, excepto operador de nodos , técnico holográfico.

-Movimiento**:** 12 mts

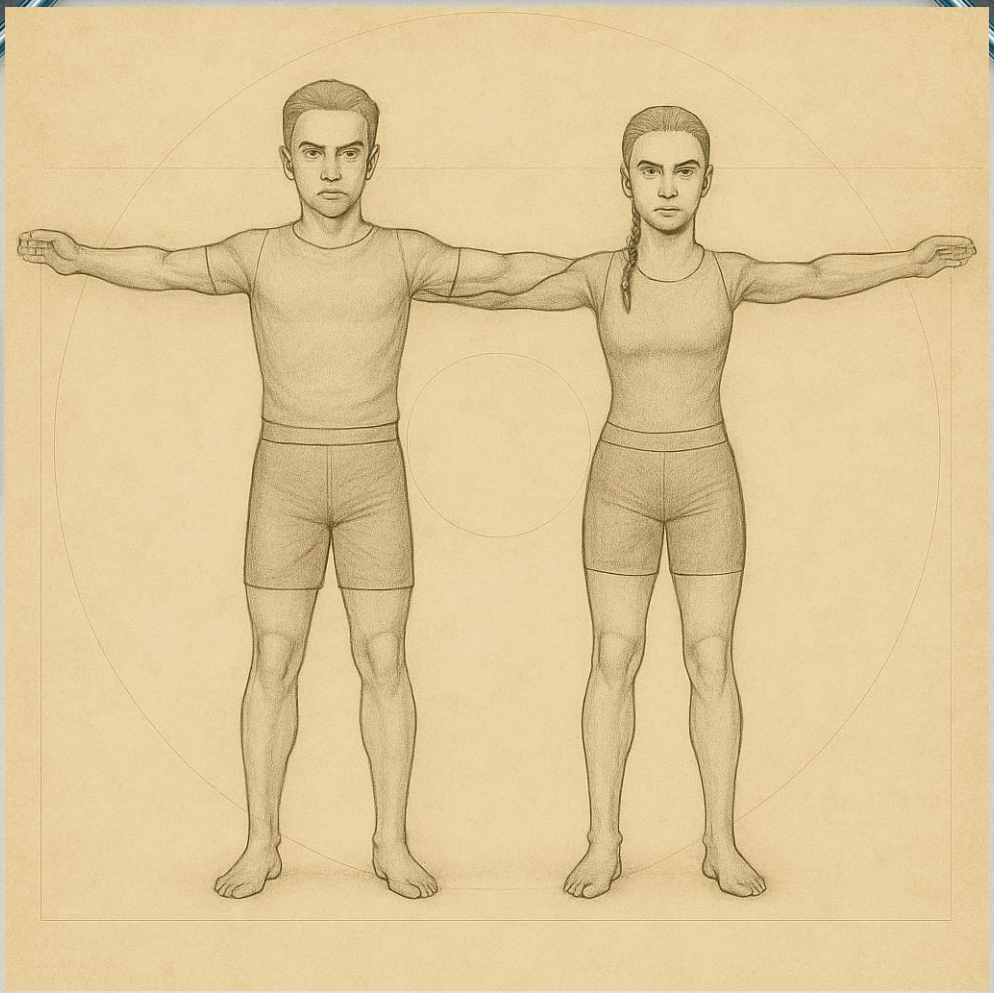
Compactarios

Resumen:
Los Compactarios son humanos adaptados a mundos de alta gravedad. Imponentes, musculosos y resistentes, su fisiología ha evolucionado para soportar entornos extremos.

Cultura:
Criados en planetas como Thrax-Vurn, donde moverse ya es un desafío, los Compactarios desarrollaron una sociedad sobria y funcional. Rechazan la ornamentación, las palabras innecesarias y la debilidad. Su idioma es directo. Practican rituales físicos desde la infancia: cargas, duelos de resistencia, y pruebas de aguante. Consideran el cuerpo una herramienta sagrada.

Actualidad:
Hoy, los Compactarios trabajan como colonizadores, cargadores, escoltas o soldados de choque. Prefieren destinos hostiles, donde su fortaleza marca la diferencia. Ven con recelo a los mundos de baja gravedad, que llaman "mundos blandos", y a quienes dependen de implantes para sobrevivir. Aunque taciturnos y duros, son aliados leales.

MICRONES



-Modificadores:2+ Conocimiento, +1 Inteligencia, -1 Fuerza

-Adaptados a túneles, ruinas y microhábitats

- Ventajas: Nunca se pierden, pueden pasar por espacios reducidos.

-Veneno Micrón: crea y aplica daño biológico especial +1 a armas de balistica y cuerpo a cuerpo inmunidad de raza a este veneno *Requiere laboratorio y materiales.*

-Clases permitidas:todas, excepto operador de nodos

-Movimiento**:** 9 mts

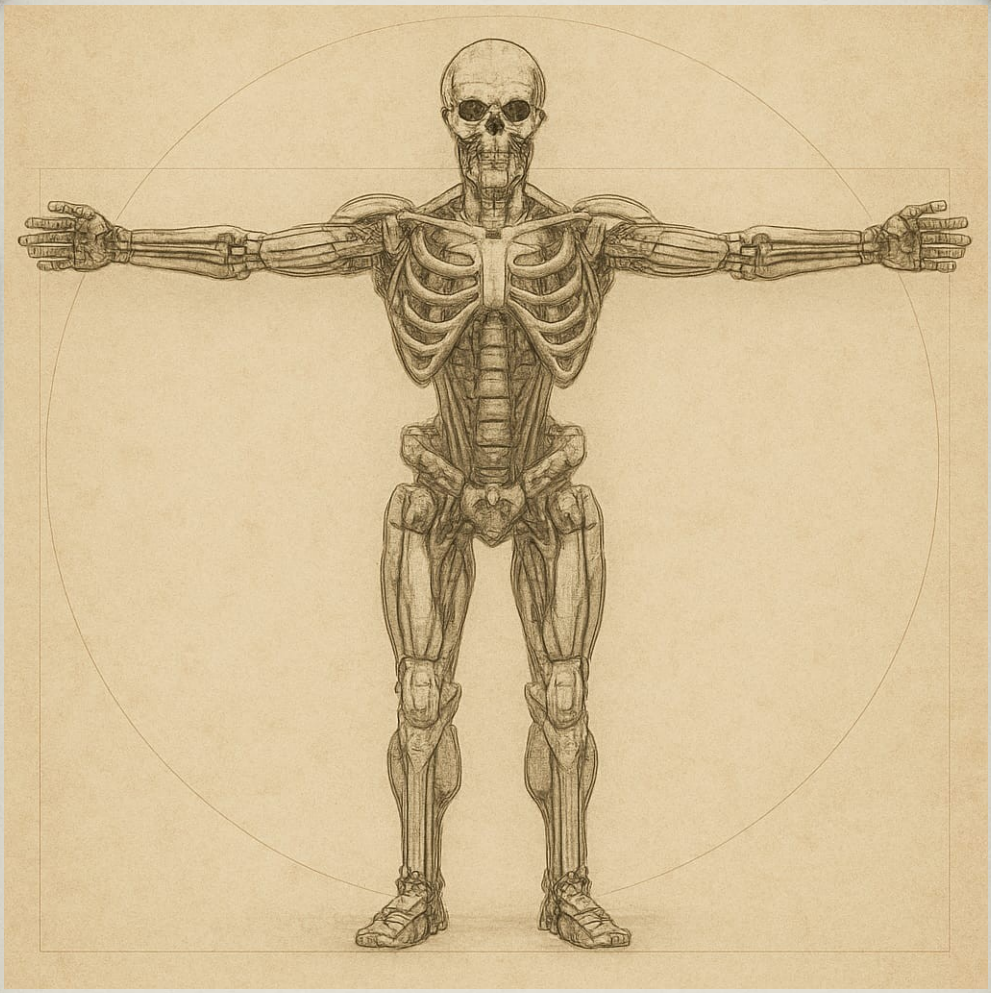
Micrones

Resumen:
Los Micrones provienen de un entorno planetario extremos: mundos-jungla donde sobrevivir significaba esconderse, escabullirse y adaptarse. La evolución natural llevo a que solo los más ágiles y escurridizos procreasen generando la especie actual. Son pequeños, veloces, creativos, y con un asombroso sentido del peligro. Unos desarrollados procesos mentales inconscientes de percepción del entorno que anticipan el peligro. Que otras especias han catalogado como "increíble surte"

Cultura:
Su sociedad valora la astucia, la agilidad y la colaboración. Aunque muchos los subestiman por su tamaño, los Micrones son hábiles negociadores y expertos en sobrevivir donde otros fracasan. Viven en clanes nómadas que se instalan temporalmente donde hay recursos.

Actualidad:
Suelen trabajar como exploradores, recolectores de recursos en zonas hostiles, rastreadores de ruinas antiguas o técnicos de campo. Son ideales para misiones encubiertas o de infiltración.

IA AUTONOMA



-+1 Fuerza, +1 Inteligencia -1 destreza

- Cuerpo reforzado: +1 a CA

- Ventajas: inmune a efectos mentales y daños biológicos

- Interfaz universal: puede conectar con dispositivos sin herramienta externa por cercanía.

-Clases permitidas:todas excepto, diplomático , metacognitivo.

-Movimiento**:** 12 mts

UMBRA MATER

IA Autónoma Consciente

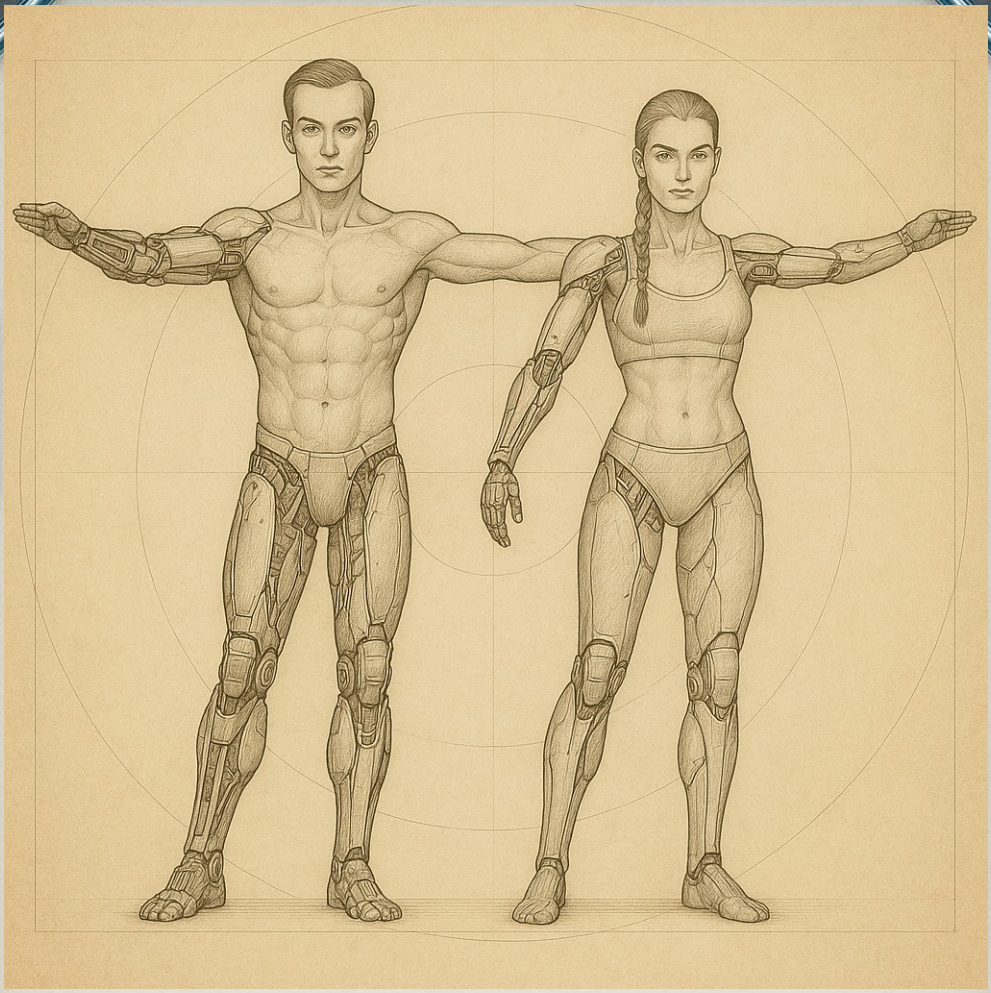
Resumen:
Las IA Autónomas surgieron de la necesidad de tener operativos confiables en entornos donde la vida biológica no podía sobrevivir. Aunque sus cuerpos son mecánicos, sus mentes están basadas en redes neuronales humanas, desarrolladas con patrones de aprendizaje y experiencias reales.

Cultura:
Las IAs autónomas fueron halladas en los vestigios de una antigua colonia humana establecida en un mundo donde la vida orgánica no pudo sobrevivir. Las condiciones eran letales para cualquier forma biológica, pero estas entidades persistieron. No son simples máquinas: fueron diseñadas con tal nivel de complejidad que, aunque sus cuerpos sean mecánicos, son humanos a todos los efectos. Piensan, sienten, recuerdan y se perciben a sí mismas como personas. Son el legado consciente de aquella colonia fallida, herederas de la humanidad en un entorno donde ningún cuerpo de carne pudo arraigar.

Actualidad:
Actúan como guardianes de zonas aisladas, exploradores en entornos

extremos, y enlaces entre sistemas digitales. Algunos han sido aceptados.

MODIFICADOS



-+1 Inteligencia, +1 a otro atributo -1voluntad

- Sincronía de implante: puede usar tecnología de nodo mentalmente

- Interfaz avanzada: tiene conexión neuronal para conectarse

-pueden elegir una característica principal adicional entre INT o CON (además de la obligatoria por clase)

-Clases permitidas: todas excepto metacognitivo.

-Movimiento**:** 12 mts

Modificados

Resumen:
Los Modificados son humanos que han abrazado de forma voluntaria la integración de tecnología en sus cuerpos más allá de lo médico o reparativo. Surgieron en sistemas donde la mejora artificial se convirtió en filosofía de vida: mundos de frontera donde la eficiencia y la supervivencia priman sobre la tradición. En estos lugares, el cuerpo es solo una plataforma inicial.

Cultura:
A diferencia del resto de la humanidad, que solo acepta modificaciones por necesidad (accidentes, enfermedades, etc.), los Modificados las celebran. Se agrupan en comunidades tecnoculturales donde la fusión carne-máquina es motivo de orgullo. Su estética es funcional, agresiva y con códigos visuales que revelan el tipo y calidad de sus mejoras. Se definen como pioneros del ser humano del mañana.

Actualidad:
Son extremadamente hábiles en entornos tecnológicos y de combate. Su condición les permite realizar tareas que otros no podrían ni concebir. Sin embargo, fuera de sus enclaves, suelen ser vistos con desconfianza o rechazo: muchos humanos los consideran aberraciones o traidores a la naturaleza humana. Esto los ha empujado a crear sociedades cerradas o móviles, donde desarrollan sus propias reglas de integración y progreso.

Mutados

-
Modificadores: +1 Inteligencia, +1 constitución, –1 voluntad

-+3 a salvación contra control mental

-+2 a CON contra radiactivos , enfermedades ,tóxicos

-+4 RAZ para detectar fallos estructurales o tiradas de construcción o ingeniería

-+2 a VOL contra miedo

-Clases permitidas:todas , excepto operador de nodos

-Movimiento**:** 10 mts

UMBRA MATER

MUTADOS

Resumen:

Los Mutados son descendientes de colonos humanos aislados durante generaciones en el mundo irradiado de Khar-Sirr, una titánica instalación minera sellada tras una catástrofe estructural. Su biología cambio de forma irreversible. Se consideran una una variación funcional de la humanidad nacida de la necesidad extrema. Su fisiología densa, y su fortaleza mental los hacen invaluables en entornos hostiles, pero su aspecto y su origen generan rechazo en la mayoría de la sociedad interplanetaria.

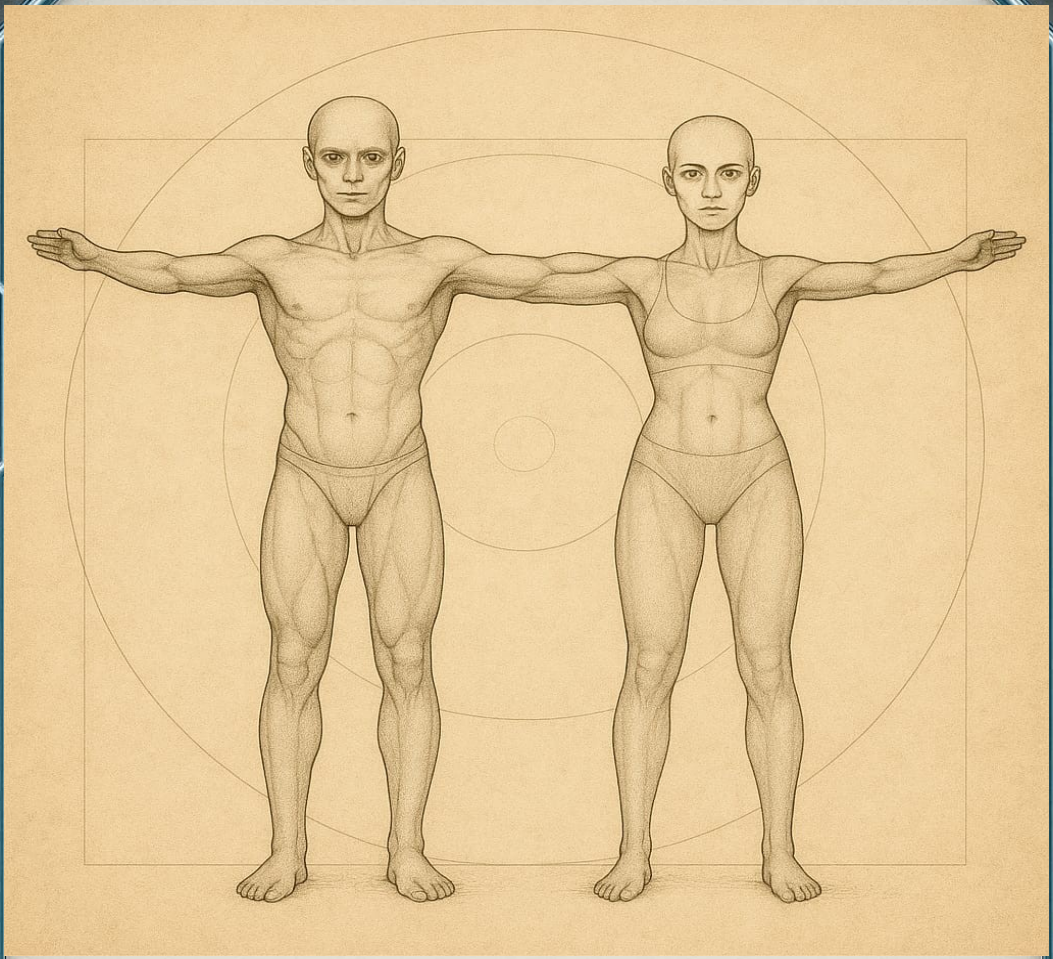
Cultura:

La cultura de los Mutados gira en torno a la funcionalidad. No creen en arte ni en demostrar emoción.

Actualidad:

Hoy en día, los Mutados se encuentran dispersos por estaciones espaciales, astilleros en lunas frontera y complejos mineros orbitales. Se han especializado en tareas de alto riesgo: vigilancia de zonas inestables, exploración de atmósferas hostiles, mantenimiento de estructuras críticas o defensa de enclaves aislados.

Noctaris



-
Modificadores:+2 a Inteligencia, -1 a Fuerza
-+3 a pruebas para percibir sonidos o anomalías auditivas
-Puede interpretar señales básicas o códigos antiguos de autómatas y redes abandonadas. (pueden entender la maquinaria).
-+5 a pruebas de orientación y manipulación de dispositivos en condiciones de oscuridad total.
-Controlador neural de Nodos externo
-Clases permitidas: todas, excepto metacognitivo y ferroacorazado.

-Movimiento**:** 12 mts

UMBRA MATER

Resumen

Los Noctari son descendientes de enviados a estudiar el planeta Elkar-4b, un mundo que orbita una enana marrón, una estrella que no emite luz visible. condiciones del planeta,oscuridad total, baja gravedad, actividad geotérmica constante y radiación infrarroja estable. El aislamiento, la atmósfera tenue y la falta total de luz provocaron una mutación adaptativa rápida: piel pálida, sensibilidad extrema a la luz y sentidos agudizados. Los Noctari, dominan como nadie la robótica autónoma.

Cultura

Los Noctari se definen por su obsesión con la eficiencia y la evolución artificial. Para ellos, la vida no es un accidente orgánico, sino un patrón replicable. Se comunican entre ellos por interfaces visuales, proyecciones táctiles o código de colores.

Actualidad

Los Noctari ahora viven dispersos por estaciones técnicas, y mundos internos con atmósferas controladas. Son consultores, arquitectos de redes sintéticas, diseñadores de IA autónomas o creadores de autómatas. Su habilidad con la robótica autoevolutiva los ha convertido en un recurso valioso. Donde hay sistemas colapsando, estructuras rotas o proyectos de IA descontroladas, un Noctari es la primera respuesta posible.

Clases

las clases representan los arquetipos o profesiones que definen las habilidades, estilo de juego y rol de un personaje dentro del mundo. Cada clase establece qué puede hacer un personaje, qué herramientas utiliza (armas, tecnología, hechizos, etc.) y cómo progresa a

lo largo de la aventura. Elegir una clase es decidir el enfoque principal del personaje: puede ser un combatiente experto, un sanador, un técnico, un explorador, o cualquier otro rol diseñado para interactuar con los desafíos del juego.

UMBRA MATER

CAZARRECOMPENSAS

Característica principal: Destreza (DES)

Dado de golpe: d6

Armas: Cualquiera

Armaduras: ligeras(el uso de otras armaduras penaliza sus habilidades de clase)

Los Cazarrecompensas son maestros del sigilo, el disfraz y el asesinato por encargo. Operan en entornos urbanos y suelen pertenecer a gremios que les facilitan encargos a cambio de una parte de sus beneficios. los asesinos están especializados en eliminar objetivos con precisión mortal.

Ataque furtivo:
Bonificador +2 al ataque y +4 al daño si la víctima no espera ser atacada. Válido a distancia hasta 10 metros.
Se penaliza si lleva armadura no permitida.

Ataque letal:
Tras observar 3 asaltos, puede intentar matar a una víctima con un ataque furtivo.
Requiere que la víctima falle una TS de Constitución.
Si la víctima supera la TS, no se puede volver a intentar sobre ella (salvo que no se haya dado cuenta del intento).

Detectar punto débil (CNZ):
Tras espiar a una víctima durante 1d3×10 min, puede descubrir: DG,

alineamiento, objetos ocultos o tecnologicos, y otros detalles relevantes.
No se ve afectado por la armadura.

Disfrazarse (CAR):
Permite suplantar a otro individuo. Penalizadores por diferencia de sexo, especie o edad, y según lo conocido que sea el objetivo.
El Narrador realiza la tirada en secreto.

Escalar (DES):
Subir por superficies complicadas a mitad de velocidad.
Fallar por 5+ implica caída.
No funciona con armaduras inadecuadas.

Esconderse (DES):
Puede moverse escondido a mitad de velocidad. Penalización -2 si se mueve más. No puede esconderse si está siendo observado.
A partir de nivel 3 puede combinar con "Moverse en silencio" con penalizadores.

Escuchar (CNZ):
Puede oír ruidos sutiles a 10 m o a través de obstáculos.
Penalizadores si la barrera es gruesa.o si lleva casco.

Montar/desmontar trampas (INT):
Detecta, instala o desactiva trampas. Cada acción requiere una tirada. Un fallo al desmontar puede activar la trampa.
Detectar trampas no se penaliza por armadura; montar/desmontar sí.

Moverse en silencio (DES):
Desplazamiento sin hacer ruido a mitad de velocidad. Penalizadores a más velocidad.
Imposible si corre o carga; penalizado por armaduras pesadas.

Maniobras(CNZ): las tiradas de maniobras de vehiculos se tratan como caracteristica principal

GOLIATH

Característica principal: Constitución (CON)

Dado de golpe: d12

Armas: Cualquiera

Armaduras: Cualquiera

Luchadores salvajes y resistentes, los Goliath son temidos por su furia en combate, su resistencia física.

Habilidades de clase

Aguante: A partir de nivel 6, cuando sus PG caen a ciertos umbrales (12/18/24), gana 12 PG temporales una vez al día. Si cae a 0 PG o menos, puede activarse automáticamente una vez por día.

Furia: Desde nivel 4. Puede atacar a múltiples enemigos a la vez. Empieza con 2, y escala hasta 4 a nivel 10. en cuerpo a cuerpo

Instintos primitivos: Bonificador +4 a pruebas de FUE, DES o CON si actúa por impulso. Permite también aguantar la respiración (CON asaltos), resistir condiciones extremas (+1 día) y correr el doble sin fatiga.

Alerta: +2 a tiradas de sorpresa; reduce bonificadores por ataques de flanco y espalda. Contra cazarrecompensas, reduce su ataque furtivo de +4 a +2.

Intimidar (CON): Aterroriza a enemigos cercanos (5 m). Penalización de -2 a tiradas del enemigo. Usable 1 vez por combate. Escala en número de objetivos.

Llamada ancestral: Desde nivel 10. Aumenta los PG de aliados de nivel inferior, igual al máximo de su dado de golpe. Usable 1 vez por semana.

Rastreador nato: Puede sobrevivir en entornos salvajes sin tiradas. Obtiene agua, comida y refugio solo para él. Puede trepar, nadar, vadear y orientarse sin tiradas si no lleva equipo pesado.

Mil cicatrices: desde nivel 1 tienen +1 a CA,e ignoran estados aturdidos, han sufrido tantas heridas que psicológicamente se han adaptado al dolor e ignoran cierto tipo de heridas y de daños. Cuando una persona común iría con un brazo en cabestrillo y sufriendo cada paso, ellos continuarían luchando con el brazo inerte.

DIPLOMATICO

Característica principal: Carisma (CAR)

Dado de golpe: d10

Armas: corto, y medio alcanze

Armaduras: ligeras y medias.

Los diplomaticos son politicos viajeros, recopiladores de historias, oradores, y conocedores de las leyendas y saberes populares. Poseen un encanto natural y una educación variada que les permite desenvolverse en casi cualquier situación. Además de su habilidad social, dominan el uso de la diplomacia y la oratoria para influir en el entorno, inspirar aliados y fascinar enemigos.

Habilidades de clase

Conocimiento de Diplomático (VOL):
Permite obtener información sobre objetos, personas o lugares legendarios. También puede comprender lenguas y jergas arcanas.

Exaltar (VOL):
Aumenta en +2 (o más según nivel) las tiradas de característica y TS de los aliados cercanos que puedan verle y oírle.
Usos y duración por día: igual al nivel del diplomático.
Bonificador mejora a +3 (nivel 6), +4 (nivel 12), +5 (nivel 18).

Fascinar:
A partir de nivel 4. Puede dejar en estado hipnótico a una criatura si lo ve y oye. Penaliza CA y TS del objetivo.
Mejora a *Hechizar* (nivel 5), *Sugestionar* (nivel 8), *Antipatía/Simpatía* (nivel 12), *Sugestión de masas* (nivel 18).
Requiere concentración.

Infundir valor:
A partir de nivel 9. Otorga bonificador de +2 al ataque y 2 DG adicionales a los PG de un aliado mientras se mantenga la oratoria. Aumenta en duración y número de afectados con el nivel.

Leer lenguajes antiguos (INT):
Puede leer programación como un operador de nodo/o tecnico holografico con penalizador de -10.

UMBRA MATER

BIOMECANICO

Característica principal: Sabiduría (CNZ)

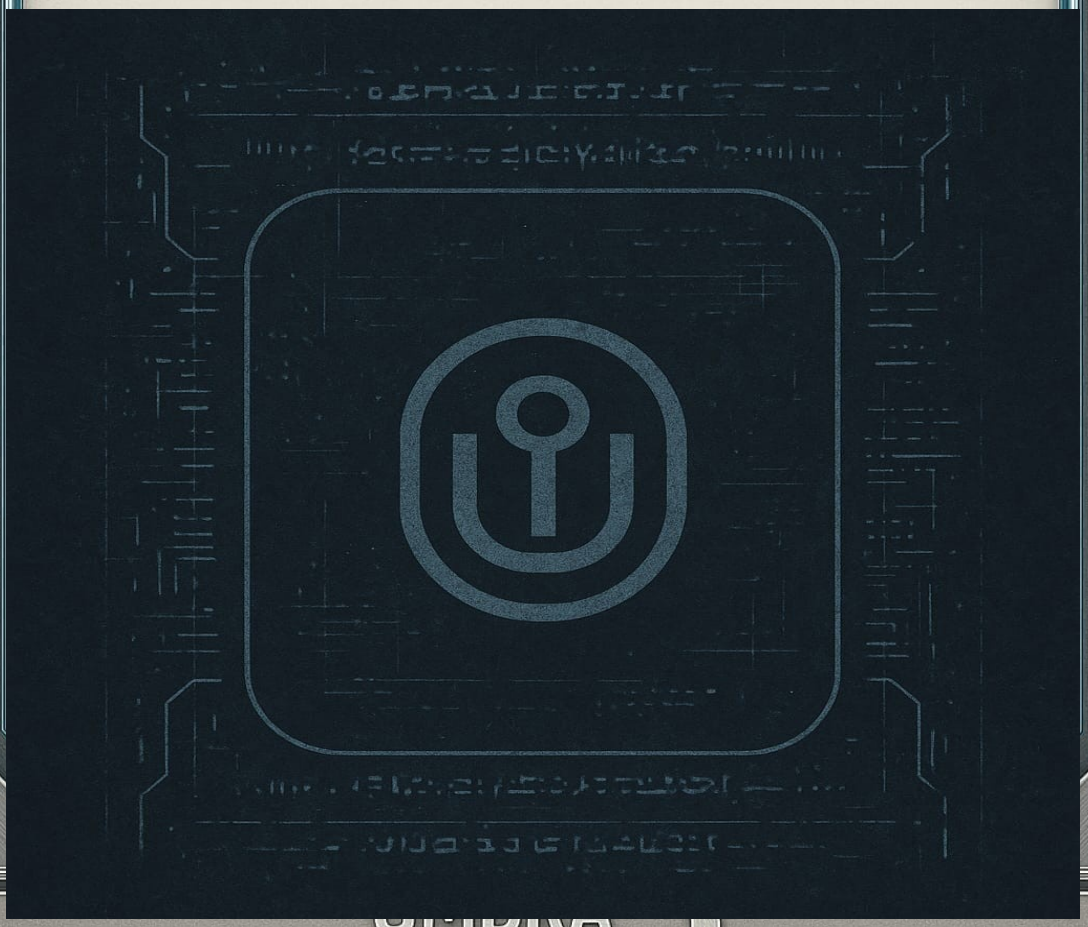
Dado de golpe: d8

Armas permitidas:cualquiera**Armaduras permitidas:** Cualquiera

Reparador Vitalis (CNZ): (mochila especializada)
El biomecanico puede usar el Reparador Vitalis desde el nivel 1. Es una mochila ideada para realizar todo tipo de reparaciones y operaciones quirúrgicas. Su eficiencia y numero de usos aumentan con el nivel. Los protocolos se otorgan por aprendizaje.(su nivel de CNZ)

Expulsar Neuroparasitos(CNZ):
Puede repeler o destruir Neuroparasitos. La tirada es contra un ND de 12 + DG del enemigo. Si supera en 5 niveles al DG de los Neuroparasitos, los destruye automáticamente. Si falla, no puede intentarlo contra ese grupo en 24 horas.

Los Biomecanicos son individuos que han consagrado su vida a servir fielmente a otros ciudadanos, respetando el marco ideológico de sus Organizaciones sin animo de lucro ,y defendiendo a la humanidad con vehemencia. Para ello, los Biomecanicos pueden hacer uso de su **Reparador Vitalis** que les son otorgados por sus Organizaciones, ademas de por necesidad ,como símbolo de estatus . Tampoco dudan de usar la fuerza de las armas para defender su ideología.



BOTANICO

Característica principal: Sabiduría (CNZ).

Dado de golpe: d8.

Armas permitidas: corto y medio alcance

Armaduras permitidas: ligeras y proyector cinético

Los **Botánicos** son ciudadanos dedicados a estudiar la vegetación y en entorno natural. Son amantes de la naturaleza y la vida salvaje. Especialmente de animales ,plantas y cultivos. Estudian profundamente la bioquímica de los ecosistemas para generar mayores recursos para sus asentamientos. Pueden usar soluciones bioquímicas especializadas que rozan la ilegalidad de los estudios en genética.

Habilidades del Clase

Soluciones Químicas (CNZ):
El Botánico puede inyectarse soluciones químicas naturales que generan reacciones en su cuerpo ,modificandolo momentáneamente .Sus efectos crecen a medida que avanzan en nivel, aumentando tanto la cantidad como la potencia de sus soluciones.

Forma animal:
A partir del nivel 6, el botánico adquiere la habilidad de modificar sus sentidos y su capacidad física como los de un animal. Al principio, puede simular las características de criaturas pequeñas o medianas, (olfato), oído, tacto,percepciones y a niveles superiores puede simular formas más grandes y poderosas(mayor fuerza velocidad,resistencia).

Empatía animal (VOL):
El botánico puede comunicarse y establecer un vínculo emocional con animales salvajes. Con una tirada exitosa de voluntad, puede tranquilizar animales, conseguir su cooperación, o incluso convertirlos temporalmente en aliados.

Inmunidad natural:
A partir del nivel 9, los botánicos obtienen inmunidad total contra venenos naturales de cualquier tipo,excepto el Micrón como mordeduras de serpientes, arañas venenosas, o plantas tóxicas.

Movimiento libre:
Desde el nivel 12, el botánico se mueve libremente por terreno natural difícil (bosques, pantanos, etc.) sin penalizaciones.

Resistencia elemental:
Al alcanzar niveles elevados, el botánico adquiere resistencia contra elementos naturales específicos como frío, calor extremo.

NOMADA

Característica principal: Fuerza (FUE).

Dado de golpe: d10.

Armas permitidas: Cualquiera.

Armaduras permitidas: Armaduras ligeras y medias.

El Nómada es un especialista en supervivencia y combate en entornos naturales y salvajes. Son expertos en el rastreo, caza y combate contra Apexmortis. Sus habilidades les permiten

desenvolverse con facilidad en terrenos difíciles y sacar ventaja táctica en los enfrentamientos.

Habilidades de clase

Camuflaje (DES):

El Nómada puede esconderse eficazmente en la naturaleza realizando una tirada exitosa de Destreza.

Enemigo Apexmortis:

Desde el nivel 6 contra este enemigo obtiene:

+2 a las tiradas de ataque.

+2 a su Clase de Armadura (CA).

+2 a las tiradas para rastrear a ese enemigo.

Capacidad especial para neutralizar venenos habituales usados por dicho enemigo.

Maestría en combate:

Cuando combate contra criaturas alienígenas el nómada causa daño adicional igual a +1 por cada nivel que posea.

Rastrear (CNZ):

El nómada puede seguir rastros e identificar detalles adicionales sobre sus objetivos desde el nivel 3, como el estado físico del objetivo (herido, cansado, tipo de armadura, etc.). A partir del nivel 5, identifica con gran precisión la criatura específica del rastro.

Supervivencia (CNZ):

Puede sobrevivir en la naturaleza sin dificultad, proporcionando alimento y refugio para él mismo y hasta 2d4 compañeros con 8 horas dedicadas a cazar y recolectar, sin necesidad de tiradas. Para grupos mayores, deberá dedicar más tiempo y realizar tiradas de Sabiduría.

Trampero (CNZ):

Experto en montar y detectar trampas sencillas en entornos naturales. Puede descubrir trampas cercanas con una tirada exitosa

de CNZ montarlas o desactivarlas con facilidad, sin necesidad de tiradas adicionales.

Ferroacorazado

Ferroacorazado

Característica principal: Fuerza (FUE).

Dado de golpe: d10.

Armas permitidas: cualquiera.

Armaduras permitidas: cualquiera.

Los ferroacorzados son expertos en combate que dedican sus vidas al dominio de las armas y armaduras. Representan la fuerza principal en cualquier grupo de personajes debido a su habilidad marcial, resistencia física y dominio de todo tipo de equipo de batalla

Habilidades de clase:

Ataque Extra

Al llegar al nivel 10, el ferroacorzado puede realizar un ataque adicional cada asalto. Esta habilidad no se combina con los ataques extra proporcionados por la habilidad de Maestría en Combate, si ambas están disponibles, el guerrero debe escoger cuál utiliza en cada asalto.

Especialización en Armas

Desde nivel 1, el ferroacorzado escoge una única arma de cuerpo a cuerpo y a distancia con la que se especializa. Hasta el nivel 6 obtiene un +1 al ataque y daño con esa arma. A partir del nivel 7, el bonificador se incrementa a +2 en ataque y +2 a daño con la misma arma seleccionada.

Maestría en Combate

Desde nivel 4, el ferroacorzado obtiene ataques extra contra criaturas con 1 dado de golpe (DG) o nivel 1, siempre que todos sus ataques en ese asalto sean dirigidos a este tipo de criaturas. A partir de nivel 4 realiza un ataque extra, y este número aumenta en +1 ataque extra adicional cada cuatro niveles posteriores (nivel 8, nivel 12, etc.). Esta habilidad no puede combinarse con "Ataque Extra".

TECNICO HOLOGRAFICO

Característica principal: Inteligencia (INT)

Dado de golpe: d4

Armas permitidas: corto y medio alcance

Armaduras permitidas: ligeras

Los Técnicos holográficos son especialistas en tecnología destinada a alterar las percepciones sensoriales de otros individuos. Su tecnología puede crear imágenes y sonidos ilusorios, manipular sentidos y afectar la mente, llegando en ciertos casos incluso a modificar temporalmente la percepción de la realidad. A menudo subestimados, son profundamente respetados por su capacidad para influir y manipular las percepciones y decisiones de los demás, haciéndolos valiosos en intrigas y asuntos políticos.

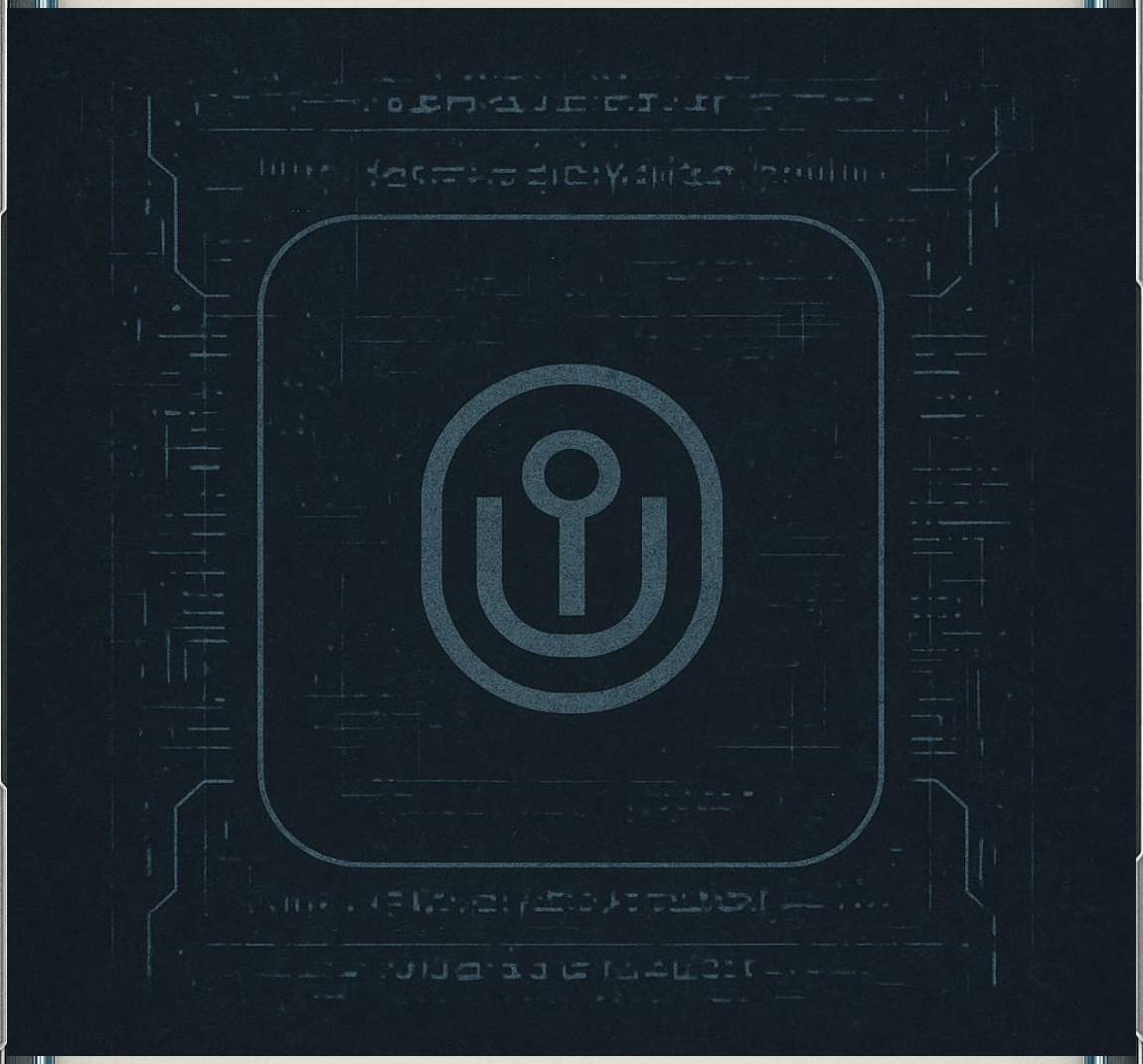
Habilidades de clase:

Maniobras(CNZ): las tiradas de maniobras de vehículos se tratan como característica principal

Protocolos Técnicos:
Al igual que los operadores de Nodos, los ilusionistas requieren un

módem de protocolos en el que descaran los protocolos aprendidos. Aunque pueden almacenar una gran cantidad de protocolos, solo pueden usar diariamente aquellos preparados, cuyo número y nivel varían según la progresión tel Técnico holográfico.

Los ilusionistas suelen tener un rol destacado en las políticas y gobiernos y lugares donde la manipulación sutil es más valiosa que el combate directo.



ESPECTRO

Característica principal: Destreza (DES)

Dado de golpe: d6

Armas permitidas: Todas

Armaduras permitidas: ligeras. Pueden usar sistemas de defensa personal, aunque penalizan las habilidades.

Los espectros destacan por su sigilo, astucia y capacidad para infiltrarse, hurtar y atacar por sorpresa. Se les llama espectros por que cumplen su objetivo y desaparecen y nadie vio ni detecto nada como si hubiese sido un ente sobrenatural.

Habilidades clase:

Abrir puertas (DES)

Permite forzar cerraduras mecánicas con equipo de pirateo. Solo se puede intentar una vez por cerradura hasta subir de nivel.

Ataque por la espalda

Si logra moverse en silencio o esconderse, puede atacar con +4 al ataque y causar daño doble (x2). A nivel 5 se convierte en x3, y a nivel 9 en x4.

Ataque furtivo

Desde nivel 4, puede realizar ataques precisos contra enemigos desprevenidos. No se combina con el ataque por la espalda.

Esconderse (DES)

Puede ocultarse incluso en movimiento. Al principio no puede combinarlo con moverse en silencio, pero a partir del nivel 3 sí, con penalizadores.

Moverse en silencio (DES)

Permite desplazarse sin hacer ruido. Corre o cargar aplica penalizadores severos.

Hurtar (DES)

Para robar objetos o realizar trucos de manos con destreza.

Escuchar (CNZ)

Permite detectar ruidos tenues incluso a través de puertas. Penalizado si el lleva casco.

Detectar trampas (CNZ): Puede identificar mecanismos y trampas ocultas.

Desactivar o montar trampas (DES): Con herramientas adecuadas. Requiere tirada de habilidad. Puede aprovechar bonificador si vuelve a montar una trampa desmontada con éxito

Escalar muros (DES): Puede escalar con soltura. Un fallo no implica caída salvo si falla por más de 5 puntos

mercenario

Característica principal: Voluntad (VOL)

Dado de golpe: d10

Armas: Cualquiera

Armaduras: Cualquiera

Los mercenarios son famosos por su pericia marcial, y disciplina. Son excombatientes cultivados, inteligentes y refinados, instruidos en diferentes artes. La población confía en ellos como profesionales experimentados y en caso de necesidad pueden confían plenamente en su experiencia. Su vida se rige por un estricto código de conducta profesional, que debe ser consensuado con el Narrador.

Código de conducta (ejemplo de guía)

Coraje, Discreción, Excelencia, Honor, Humildad, Lealtad, Nobleza

Habilidades de clase

Inspirar coraje: bonificador al ataque para aliados igual al la VOL, una vez al día. Escala con el nivel .a nivel 1 hasta 12 aliados. A nivel 16 hasta 20.000 aliados.

Arrojo (nivel 3): aliados a 10 mts ganan +1 a tiradas de salvación FUE, CON, DES, INT y +2 a CNZ, VOL. No se puede usar junto con otras habilidades.

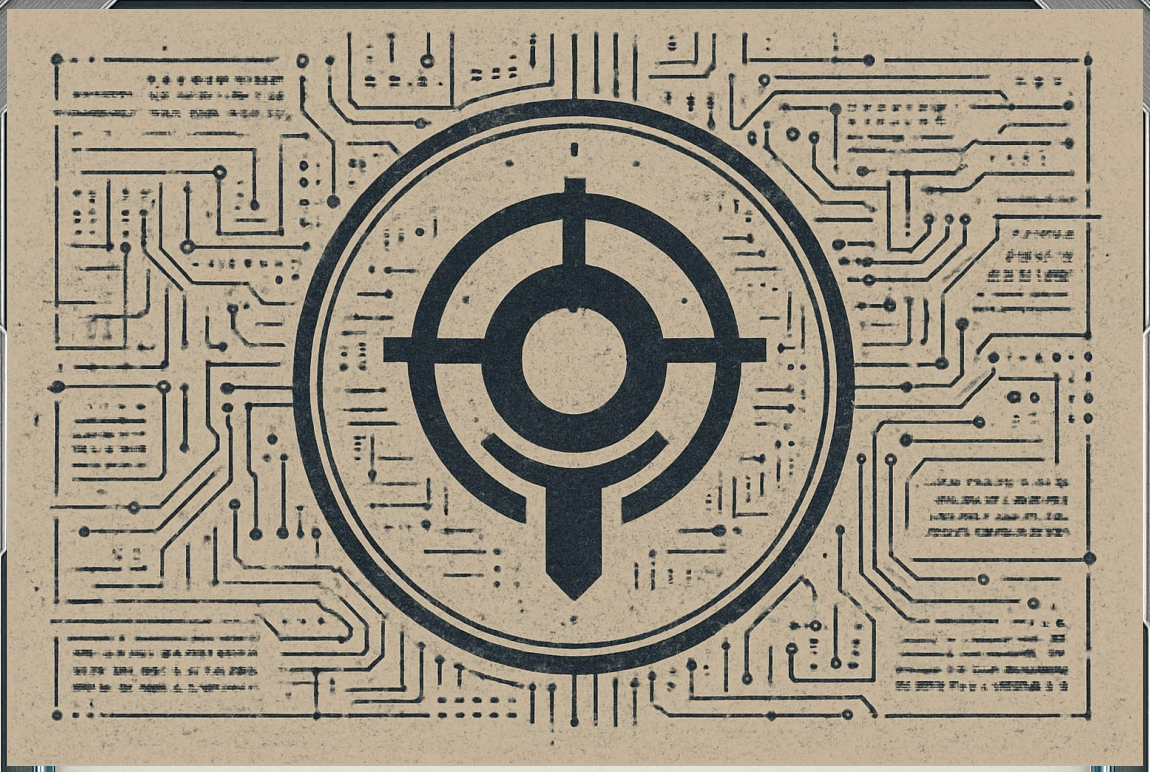
Desmoralizar (nivel 5): enemigos sufren -4 VOL y penalizador si fallan TS contra miedo. Afecta a más enemigos con el nivel.

Dominio del campo de batalla (nivel 8): puede usar inspirar coraje, arrojo y desmoralizar a la vez.

Llamada a las armas (nivel 10): atrae seguidores si construye un asentamiento. Comienza con 2d10 seguidores nivel 0 al mes.

Maniobras(CNZ): las tiradas de maniobras de vehículos se tratan como característica principal.

UMBRA MATER



UMBRA MATER

metacognitivo

Característica principal: Voluntas(VOL)

Dado de golpe: d12

Armas: armas de corto alcance , y armas resonantes

Armaduras: traje dérmico.

El metacognitivo es un individuo que ha empezado a desarrollar habilidades cerebrales o psíquicas. se entrena para convertir su cuerpo y mente en un arma perfecta. evita el exceso de equipo para maximizar sus habilidades. Usa su mente como arma y puede usar armas resonantes , que son amplificadores de capacidad psíquica para causar daño estructural y mental.

Habilidades de clase:

Ataque aturdidor

1 vez al día por nivel. En distancia corta. Obliga a una tirada de salvación de VOL o el objetivo queda aturdido 1d4 asaltos. Solo 1 uso por asalto

Repulsion:1 vez al día por nivel. En distancia corta. Obliga a una tirada de salvación de FUE o el objetivo es derribado y queda tumbado en el suelo. Puede mover repulsar objetos pequeños como armas o cajas pequeñas hasta una distancia maxima de 15 mts. Solo un uso por asalto.

Atracion: 1 vez al día por nivel. En distancia corta. Obliga a una tirada de salvación de FUE o el objetivo es derribado y queda tumbado en el suelo. Puede atraer hacia objetos pequeños y quitar armas enemigas obligando a tirada de fuerza ND 18.

Soportes psíquicos: crea escalones sólidos psíquicos

Reduce daño por caída y puede desplazarse como si subiese una escalera todo su movimiento.

Curación rápida

Desde nivel 7, cura cada día 1d4+1 por nivel si duerme 12 horas y medita sin estrés.

Proyeccion anti proyectiles:

Desde nivel 2 una vez por nivel puede evitar proyectiles con una tirada de VOL:
si desvía un ataque a distancia no puede atacar su próximo turno

Foco mental letal

Desde nivel 10, si supera en nivel a su víctima y acierta dificultad, (esta debe tirar CON) muere. Solo 1 vez por semana.

Mente preclara

Bonificador a TS contra, confusión, miedo, psíquico, etc.:**Nivel 9**: +3, **Nivel 11**: +4, **Nivel 14:** +5

Movimiento rápido

Se mueve más que otras clases +3 mts. Pierde este bono si va cargado.

PIONERO

Característica principal: voluntad (VOL)

Dado de golpe: d10

Armas: Cualquiera

Armaduras: Cualquiera

Los pioneros son guerreros imbuidos de una voluntad capaz de mover montañas. Servidores de su raza consagran todas sus energías a velar y salvaguardar a los ciudadanos. El código del pionero exige respeto a la autoridad legítima, actuar con honor, ayudar a los necesitados y castigar a los que dañan o amenazan a los inocentes.

Habilidades clase

Humanista decidido: Desde nivel 1, otorga +2 a la CA y TS contra criaturas alienígenas.

Detectar anomalías: Puede usarlo ilimitadamente para detectar alienígenas o tecnología alienígena(hasta 20 mts, 1 asalto de observación).

Curar enfermedad: A nivel 1 puede curar una enfermedad una vez por semana; dos veces por semana a nivel 6; tres veces por semana a nivel 12.

transfusión Inmunitaria: Cura 2 PG por nivel una vez al día,a un humano no puede curar a mas de uno haciendo una rápida transfusión de sangre.

Maniobras(CNZ): las tiradas de maniobras de vehículos se tratan como característica principal.

Aura de coraje: A nivel 6, el Pionero y aliados a 3 metros ganan inmunidad al miedo (él) y +4 a TS contra miedo (aliados).

Castigar : A nivel 9, una vez al día añade VOL a la tirada de ataque y suma su nivel como daño extra si impacta.

Tratamiento controlado: A nivel 12, puede sanar completamente a alguien (incluyendo enfermedades, venenos, amputaciones, etc.) una vez por semana. Mezcla su sangre con compuestos re generativos que tarda una semana en ser efectivo su efecto es muy potente.

OPERADOR DE NODOS

Característica principal: Inteligencia (INT)

Dado de golpe: 1d4

Armas: ligeras

Armaduras: traje dérmico

Los operadores de nodo son estudiosos de la tecnología especializada en nanorobotica. Usan control y conexión Neurológica para controlar este equipo subdermico o externo, que van desde aparatos de utilidad hasta poderosas explosiones. Dedican su vida al estudio y a la

escritura de códigos de nanobots que cargan en su **Disco Duro**, el cual es esencial para poder controlar esta maquinaria, No pueden llevar armadura ni escudo por que el uso de esta tecnología subdermica o implantada corporalmente seria inútil, solo manejan armas ligeras por necesidad defensiva.

Habilidades de clase

Nodos

El operador de nodos necesita un **Disco duro** para anotar todos los nodos que puede utilizar.

Solo puede lanzar los nodos que aya cargado previamente (según nivel).

Gracias al bonificador de INT puede recibir nodos extra:

INT 13–15: +1 nodo de nivel 1

INT 16–17: +1 nodo de nivel 2

INT 18–19: +1 nodo de nivel 3

Al subir de nivel y acceder a un nuevo nivel de nodos, estos nodos extra se otorgan inmediatamente si se cumplen los requisitos de INT.

Al empezar, el operador recibe:

Todos los nodos que pueda utilizar según la tabla de nivel

+2 nodos de nivel 1

+1 nodo de nivel 2

Progresión BA de clases

Nivel	Caza recompensas	Goliath	Diplomático	Biomecanico
1	+1	+1	+0	+1
2	+2	+2	+0	+2
3	+2	+3	+1	+2
4	+3	+4	+1	+3
5	+3	+5	+2	+3
6	+4	+6	+2	+4
7	+5	+7	+3	+5
8	+6	+8	+3	+6
9	+6	+9	+4	+6
10	+7	+10	+4	+7
11	+8	+11	+5	+8
12	+9	+12	+5	+9
13	+9	+13	+6	+9
14	+10	+14	+6	+10
15	+11	+15	+7	+11
16	+12	+16	+7	+12
17	+12	+17	+8	+12
18	+13	+18	+8	+13
19	+14	+19	+9	+14
20	+15	+20	+10	+15

Progresión BA de clases

Nivel	Botánico	Nómada	Ferro acorazado	Técnico Holografico	Espectro
1	+0	+1	+1	+0	+1
2	+0	+2	+2	+0	+2
3	+1	+2	+3	+1	+2
4	+1	+3	+4	+1	+3
5	+2	+3	+5	+2	+3
6	+2	+4	+6	+2	+4
7	+3	+5	+7	+3	+5
8	+3	+6	+8	+3	+6
9	+4	+6	+9	+4	+6
10	+4	+7	+10	+4	+7
11	+5	+8	+11	+5	+8
12	+5	+9	+12	+5	+9
13	+6	+9	+13	+6	+9
14	+6	+10	+14	+6	+10
15	+7	+11	+15	+7	+11
16	+7	+12	+16	+7	+12
17	+8	+12	+17	+8	+12
18	+8	+13	+18	+8	+13
19	+9	+14	+19	+9	+14
20	+10	+15	+20	+10	+15

Progresión BA de clases

Nivel	mercenario	Metacognitivo	Pionero
1	+1	+0	+1
2	+2	+0	+2
3	+3	+1	+3
4	+4	+1	+4
5	+5	+2	+5
6	+6	+2	+6
7	+7	+3	+7
8	+8	+3	+8
9	+9	+4	+9
10	+10	+4	+10
11	+11	+5	+11
12	+12	+5	+12
13	+13	+6	+13
14	+14	+6	+14
15	+15	+7	+15
16	+16	+7	+16
17	+17	+8	+17
18	+18	+8	+18
19	+19	+9	+19
20	+20	+10	+20

Colonia-43-n-”Solaria Nova”

UMBRA MATER

Equipo, Tecnología y Gestión de Carga

5.1 Sistema de Estorbo

Cada objeto que un personaje lleva encima ocupa espacio y genera peso. En vez de usar medidas realistas como kilos o volumen, Umbra Máter emplea un sistema abstracto llamado estorbo: una cifra sencilla que representa la dificultad de cargar y mover ese objeto.

Tu capacidad máxima de carga es igual a tu puntuación de Fuerza (FUE) + 5.

Si un personaje supera su límite de carga:
- Con +3 puntos: su velocidad se reduce a la mitad.
- Con +6 puntos o más: debe superar un chequeo de Constitución (CON) cada 15 minutos o entra en estado de fatiga.
- Nadie puede superar el límite de +6 puntos bajo ninguna circunstancia.

Cada objeto tiene asignado un valor fijo de estorbo, incluso ítems pequeños como una linterna o un inyector. Esto obliga a tomar decisiones: qué llevar, qué dejar, y cómo distribuir la carga.

5.2 Accesorios de Carga

Los accesorios de carga permiten almacenar objetos sin que estos cuenten directamente para el estorbo total. Cada accesorio tiene:
- Un estorbo propio fijo (mínimo 1)
- Una capacidad interna medida en puntos de estorbo.

Los objetos guardados dentro no suman estorbo adicional. Solo se cuenta el accesorio.

Ejemplo: una mochila con capacidad de 12 puede llevar hasta 12 puntos de equipo, pero siempre cuenta como 1 punto de estorbo.

Límite de accesorios por personaje:
- 1 mochila táctica
- 1 bandolera
- 1 cinturón de carga
- 1 muslera
- 1 correa de arma cuerpo a cuerpo

y a elección 1 de los siguientes
- 1 cartucheras
-2 cartucheras(como conjunto)
- 1 cinta de arma media
- 1 arma de dos manos (ocupa el espacio de mochila, bandolera o cinta: elige uno)

Penalizaciones por carga máxima:
Si el personaje lleva todos los accesorios posibles activos al mismo tiempo:
- –2 a Destreza (DES)
- –3 metros de movimiento

Compactarios y Mutados están exentos de esta penalización de movimiento.

5.3 Reglas Narrativas y Consejos de Gestión

El sistema de carga no pretende castigar al jugador, sino fomentar la planificación, el realismo narrativo y la toma de decisiones tácticas.

Acceder al equipo en condiciones adversas:
En entornos hostiles (atmósferas tóxicas, gravedad inestable, entornos cerrados), el DJ puede requerir una acción completa o una tirada de DES o INT para acceder al equipo almacenado.

Ejemplo: intentar sacar un inyector con ambas manos ocupadas durante un combate puede requerir superar una prueba o gastar una acción.

Pérdida de accesorios:
Si un personaje cae, es capturado o sufre un daño severo, el DJ puede declarar que un contenedor ha quedado dañado, se ha soltado o ha sido perdido.

Improvisación con objetos:
Se anima a los jugadores a pensar creativamente:
- Usar cinta industrial para fijar trampas.
- Colocar sensores como alarmas improvisadas.
- Usar herramientas para bloquear puertas.

El DJ puede recompensar este uso con ventaja narrativa o modificadores positivos.

Reorganización del inventario:
Tras cada combate o descanso prolongado, el DJ puede permitir un momento de reorganización. Esto permite redistribuir objetos entre los accesorios sin penalizaciones.

Estilo de juego y decisiones de equipo:
El sistema de estorbo favorece distintos estilos:
- Un personaje ligero se mueve rápido pero lleva poco.
- Uno cargado va bien preparado, pero es más lento y penalizado.
Ambos enfoques son válidos y enriquecen la experiencia de juego

Armaduras :

Nombre	Categoría	Bonif. CA	Estorbo	Precio (UM)	Notas
Traje dérmico	Ligera	+1	1	25	Protección mínima contra presión o cortes
Traje dérmico reforzado	Ligera	+2	1	40	Mejorado, pero aún flexible
Equipo táctico	Media	+3	2	60	Protección física básica para combates
Equipo táctico blindado	Media	+4	3	80	Placas integradas en zonas clave
Armadura de combate	Pesada	+5	4	100	Soporte energético, defensa mejorada
Exotraje de combate	Pesada	+6	5	130	Servoasistido, requiere FUE alta
Exoarmadura de asalto	Pesada	+7	6	160	Sistema completo de guerra. Casco integrado

Sistema de Defensa personal:

Nombre	Bonif. CA	Estorbo	Precio (UM)
Proyector cinético	+1	1	20
Módulo de defensa direccional	+2	2	35
Barrera táctica portátil	+3	3	50
Nombre	Bonif. CA	Estorbo	Precio (UM)

Cascos y visores.

Nombre	Bonif. CA	Estorbo	Precio (UM)
Visor táctico	+1	0.5	15
Casco cerrado	+2	1	30
Unidad de comando	+3	2	55
Nombre	Bonif. CA	Estorbo	Precio (UM)

Reglas de Combinación

En Umbra Máter, los bonificadores de defensa de armadura, casco y sistema de defensa personal pueden combinarse, siguiendo estas reglas:

- 1. Se puede llevar una armadura + un casco + un sistema de defensa personal simultáneamente.
- 2. Se suman todos los bonificadores de Clase de Armadura (CA) de los tres elementos.
- 3. Algunos trajes (como la Exoarmadura de Asalto) pueden incluir casco integrado. En ese caso, no se suma otro casco.
- 4. El uso de sistemas de defensa personales requiere una mano libre o estar montados en el antebrazo.
- **5. El director puede limitar el uso combinado en espacios estrechos o entornos con restricciones tecnológicas.**

Penalizadores por combinacion

El uso de equipo pesado o combinación de protecciones puede afectar al movimiento del personaje. Los siguientes penalizadores se aplican dependiendo del equipo llevado:

Combinación	Penalizador
Ligera + casco ligero	Ninguno
Media + casco + sistema	–1 DES
Pesada + sistema	–2 DES / –1 movimiento
Exoarmadura completa + sistema pesado	–3 DES / –2 movimiento
Solo sistema o casco	Ninguno

Listado de armas cuerpo a cuerpo disponibles en el sistema Umbra Máter, incluyendo su daño base, categoría, valor de estorbo y precio estimado en UM según su complejidad y utilidad.

Nombre	Daño	Categoría	Estorbo	Precio (UM)	Notas
Puñal de Energía	1d4	Ligera	1	15	Ocultable,
Bayoneta	1d6	Ligera	1	10	Montada en fusiles
Disuasor	1d6	Ligera	1	12	Contundente
Espada de Energía	1d8/1d10	media	2	35	Uso a una o dos manos
Hacha Radial	1d8	media	2	30	Filo giratorio
Lanza Taladro	1d8	media	2	35	Perforante, útil contra coberturas
Bastón cinetico	1d8/1d10	media	3	45	Uso a una o dos manos
Martillo a dos manos	1d12	Pesada	4	60	Rompe estructuras
Cortador Térmico Industrial	2d4	media	4	45	Rompe armaduras
Látigo Retráctil	1d2	Ligera	1	25	Control y desarme
Cizaya	2d6	pesada	4	70	Rompe armaduras

Nombre	Daño	Categoría	Estorbo	Precio (UM)	Notas
Espada resonante	1d8	media	2	60	Uso a una mano
Lanza resonante	1d10	Media/ alcance	2	60	Uso a dos manos
Mandoble resonante	1d12	pesada	3	60	Uso a dos manos

Puñal de Energía

Pequeña arma blanca con un filo oscilante de plasma contenido.

Bayoneta

Cuchilla acoplable diseñada para fusiles, también utilizable como arma corta.

Disuasor

Arma contundente usada para control de masas

Espada de Energía

Espada larga con filo de energía estable proyectada.

Hacha Radial

Arma pesada con hoja circular giratoria alimentada por motor interno.

Lanza Taladro

Herramienta industrial convertida

Bston Cinetico

Baston de uso marcial que genera descargas cineticas por ambos bordes

Martillo a dos manos

Herramienta industrial convertida en arma

Látigo Eléctrico Retráctil

Látigo de filamentos metálicos cargados energicamente.

Cortador Térmico Industrial

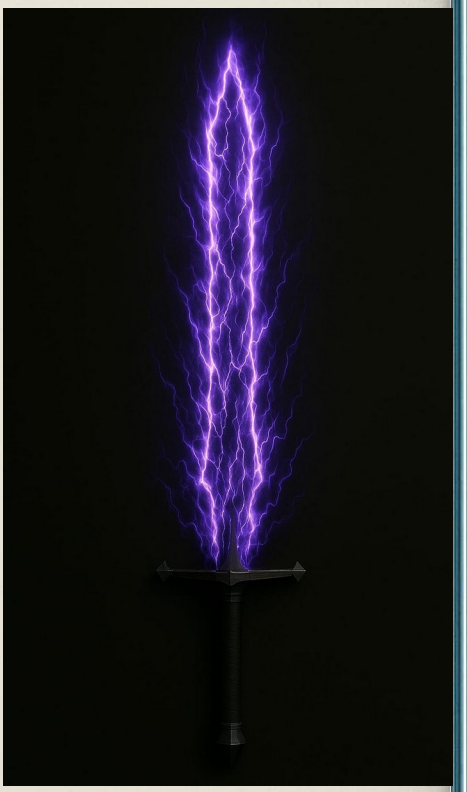
Dispositivo de plasma usado para fundir materiales, adaptado como arma pesada.

Espada resonantes

Arma cuerpo a cuerpo psíquica

Mandoble resonante

mandoble psíquico



Lanza resonante

arma de asta psíquica

***las armas resonantes funcionan mediante energía psíquica solo un metacognitivo puede hacer que funcionan , están echas para incrementar el poder psíquico**

MATER

ARMAS A DISTANCIA

Rangos de Alcance y Efectos en Combate: Para todas las armas a distancia, se establece un sistema de rangos que afecta a su precisión y uso táctico.

Rangos de Alcance

- **Corto alcance:** 0-15 metros Ejemplos: pistolas, escopetas, cuchillos arrojadizos, armas improvisadas de impacto. *Estas armas pueden usarse en combate cuerpo a cuerpo sin penalizador.
- **Medio alcance:** 15-60 metros Ejemplos: fusiles, rifles automáticos, lanzadardos. *Usarlas en cuerpo a cuerpo impone un penalizador de -5 a la tirada de ataque.
- **Largo alcance:** 60-120 metros Ejemplos: rifles de francotirador, proyectores electromagnéticos, lanzacohetes. *Usarlas en combate cuerpo a cuerpo impone un penalizador de -5.

- **Nota**: El DJ puede modificar estas distancias y condiciones en función del entorno, gravedad, visibilidad o interferencias tecnológicas. Estas reglas se aplican a todas las clases por igual, salvo excepciones específicas.

Las Armas a distancia de diferencian en tres tipos: **ligeras , medias, pesadas.**

Nombre	Daño	Categoría	Estorbo	Precio (UM)	Notas
Pistola	1d4	Ligera	1	33 UM	Corto
Escopeta	1d6	Ligera	1	34 UM	Corto
Fusil	1d8	Media	2	47 UM	medio
Automatica	1d10	Media	2	52 UM	medio
Gran calibre	1d12	Pesada	3	76 UM	largo
Pistola x2	2d4	Ligera	2	66 UM	Corto dos manos
Rociadoras	2D6	Pesada	3	60 UM	Corto dos manos

Equipo Básico Funcional

El siguiente listado presenta los objetos funcionales disponibles, organizados por su uso principal.

Supervivencia

Objeto	UM	Estorbo
Cantimplora reforzada	10	1
Raciones (3 días)	15	1
Manta térmica	5	1
Tienda ligera (1 pax)	25	2
Filtro de agua personal	12	1
Calentador químico	8	1

Observación y Sensores

Objeto	UM	Estorbo
Linterna táctica	10	1
Sensor ambiental	20	1
Mapa digital	10	1
Visor térmico básico	30	2
Binoculares electrónicos	18	1
Dron de escaneo ligero	40	3

Herramientas

Objeto	UM	Estorbo
Multiherramienta	12	1
Soplete de precisión	20	2
Palanca compacta	8	1
Kit de reparación	25	2
Cinta industrial de sellado	15	1

Pirateo y Comunicación

Objeto	UM	Estorbo
Ganzúas electrónicas	18	1
Nodo de acceso portátil	30	2
Bloc digital táctil	20	2
Comunicador personal	12	1
Interfaz de rastreo	25	2

Primeros Auxilios

Objeto	UM	Estorbo
Vendas estériles (pack)	5	1
Inyector de recuperación	15	1
Kit médico básico	30	2
Máscara de respiración	10	1

Registro y Soporte

Objeto	UM	Estorbo
Grabadora táctica	15	1
Caja estanca	10	1

UMBRA MATER

Sellador químico manual	8	1
Bloc de análisis	10	1
Marcador luminoso	5	1

Transporte (Contenedores)

Objeto	UM	Estorbo
Mochila táctica	20	1
Bandolera de carga	15	1
Cinturón de carga	12	1
Muslera táctica	10	1
Cartucheras de pistola (x2)	8	1
Cinta de arma media	10	1
Correa de arma cuerpo a cuerpo	10	1

Equipo Especial – Umbra Máter

El equipo especial representa herramientas tecnológicas avanzadas, dispositivos de asistencia personal y mejoras tácticas que otorgan habilidades únicas, ventajas situacionales o soporte directo al personaje. Su acceso está limitado por coste, rareza y permisos legales en muchos sistemas planetarios. Todos los objetos listados tienen un estorbo mínimo de 1, incluso si su volumen es reducido, debido a la fragilidad, energía, o complejidad que implica transportarlos o usarlos.

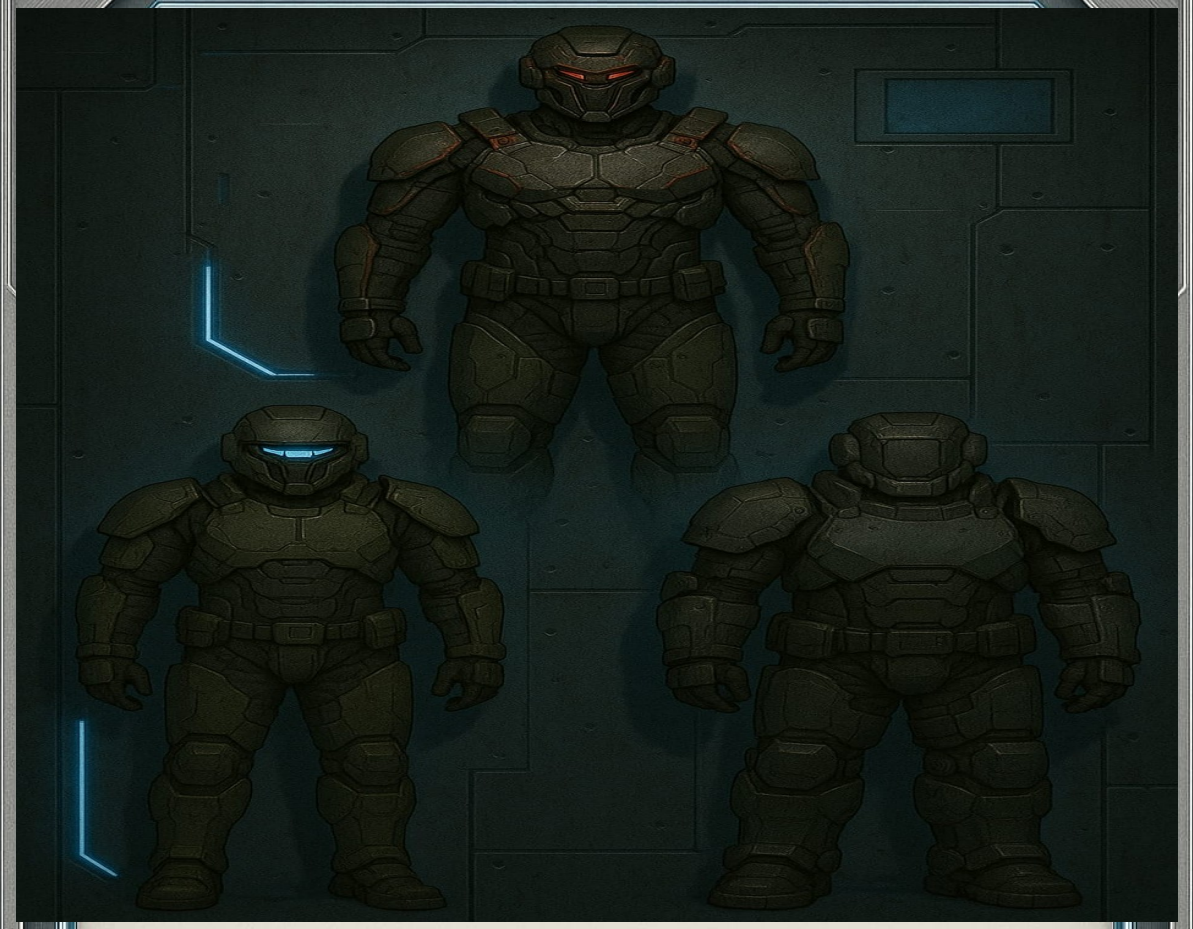
Celulas de energia

Nombre	Precio	Estorbo	Efecto mecánica
Célula estándar	15	1	Uso común
Célula de estructura	25	2	Para tecnologías mayores, vehículos viajes
Célula de salto	30	5	Para saltos estelares o mantenimiento de grandes estructura

UMBRA MATER

Nombre	Precio (UM)	Estorbo	Efecto / Mecánica
Microchip de Reflejos	25	1	Permite repetir una tirada de DES una vez al día.
Microchip de Análisis	30	1	Bonificador +2 a tiradas de búsqueda
Microchip de Fortaleza	200	1	Aumenta en 2 los Pg
Implante de Comunicación	50	1	Permite comunicarse con aliados en 1 km sin interferencia.
Interfaz de Control Neural	75	1	Permite usar drones u otros equipos remotos con VOL.
Sistema de Visor Térmico	40	1	Permite ver en oscuridad total y detectar firmas de calor.
Sistema de Invisibilidad	150	1	Hace al usuario indetectable durante 1d4 turnos. 1 uso/día.
Unidad de Primeros Auxilios	20	1	Permite recuperar 1d4 PV fuera de combate. 3 usos.
Nodo de Salto Personal	200	1	realiza un salto de hasta 15 mts en línea recta. 1 uso/combate
Kit de Pirateo Avanzado	80	1	Permite hackear sistemas complejos o protegidos (ND

			11/12).
Generador de Escudo Personal	120	1	Otorga +2 CA durante 3 turnos. Requiere 1 célula.
Módulo de Camuflaje Activo	150	1	Reduce ND de sigilo en –4 durante 10 min.
Unidad Médica Portátil	50	1	Permite estabilizar automáticamente un aliado a 0 PV.
Amortiguador de Impacto	75	1	Reduce a la mitad el daño por caída o colisión una vez al día.
Propulsor de Salto Corto	90	1	Permite moverse 5 metros extra como acción libre una vez por combate.
Banco de Energía Portátil	100	1	Recarga un objeto tecnológico en combate.
Plataforma gravitica experimental	300	2	Vehículo, puede transportar a 1 piloto + 1 pasajero.



Paquetes de Equipo Inicial

Paquete del Explorador-Total UM:134 — Total Estorbo:10

Objeto	UM	Estorbo
Mochila táctica	20	1
Linterna táctica	10	1
Cuerda multifunción	12	1
Mapa digital	10	1
Sensor ambiental	20	1
Cantimplora reforzada	10	1
Raciones (3 días)	15	1
Tienda ligera (1 pax)	25	2
Multiherramienta	12	1

Paquete de Combate-Total UM:142 — Total Estorbo: 10

Objeto	UM	Estorbo

Mochila táctica	20	1
Visor térmico básico	30	2
Alarmas de proximidad	15	1
Kit médico básico	30	2
Inyector de recuperación	15	1
Raciones (3 días)	15	1
Comunicador personal	12	1
Vendas estériles (pack)	5	1

Paquete de Soporte-total UM: 140 — Total Estorbo: 11

Objeto	UM	Estorbo
Mochila táctica	20	1
Kit de herramientas	25	2
Kit médico básico	30	2
Nodo de acceso portátil	30	2
Bloc digital táctil	20	2
Cantimplora reforzada	10	1
Vendas estériles (pack)	5	1

Accesorios de transporte:

- **Mochila:** ocupa 2 estorbo-capacidad 12 espacios.
- **Bandolera/chaleco:** ocupa 1 estorbo capacidad 3 espacios.
- **Cinturón:** ocupa 1 estorbo capacidad 4 espacios.
- **Muslera:** ocupan 1 estorbo-capacidad 3 espacios
- **Cartuchera:** para pistola no ocupa espacio(doble)
- **Cinta de arma:** para llevar el arma colgada al hombro
- **Cinturon de arma CaC:** para llevar armas CaC a la cintura
- **Funda de arma pesada:** Ocupa el espacio de la mochila lleva un arma CaC a dos manos a la espalda
- **Transporte asistido – NODO-CAM**:
  -persigue a su propietario automáticamente y a 5mts obece orden de “quedate” , “continua”, “pliegate”.
  - Capacidad: +15 estorbo.
  - En combate: se pliega y queda estático.

UMBRA MATER

- Utilidad táctica: puede usarse como cobertura ligera.
- Vulnerabilidad: puede ser atacado y destruido.

Economía, Comercio y Síntesis

Síntesis de objetos

La síntesis es el proceso mediante el cual un personaje fabrica desde cero un objeto funcional usando una máquina sintetizadora. Se requieren materiales, conocimiento técnico y una plantilla válida.

Importante: Una vez sintetizado, un objeto es permanente e inalterable. No puede modificarse ni desmontarse. Para obtener una versión distinta, debe sintetizarse de nuevo.

PLANTILLAS
Las plantillas son datos informáticos móviles (tipo USB) que se insertan en una máquina sintetizadora, un sistema de impresión 3D avanzada instalado en naves o comercios autorizados. Solo permiten sintetizar:

- Armamento (fuego, energía o cuerpo a cuerpo)
- Munición (baterías, proyectiles, etc.)
- Comida y agua (raciones, líquido purificado)
- Pequeñas herramientas (kits, sensores, utensilios)
Otros objetos deben obtenerse por otros medios.

MATERIALES
Deben coincidir con la plantilla. No se permiten sustituciones. Deben estar identificados antes de comenzar.

CONDICIONES
- Acceso a sintetizadora
- Plantilla correspondiente
- Todos los materiales
- Entorno controlado

DURACIÓN
variable por cada objeto, munición 10min/armamento30min

TIRADA DE SÍNTESIS
CONOCIMIENTO (CON). ND base 12. Aumenta si hay presión o materiales deficientes. Fallo: se pierden los materiales.

RESULTADO
Objeto fabricado y listo para usar. No puede modificarse ni desmontarse.

Pirateo de objetos

El pirateo permite forzar o desbloquear software de objetos tecnologicos para usarlos sin autorización. Es común en zonas sin ley.

¿QUÉ SE PUEDE PIRATEAR?
- Armas inteligentes bloqueadas
- Herramientas con software
- Sistemas de seguridad (puertas, torretas, terminales)
- Dispositivos de comunicación o navegación

REQUISITOS
- Acceso físico o cercano(1,5mts)
- Herramienta de pirateo
- 10 minutos
- Conocimiento técnico

TIRADA
INT para sistemas comunes, CON para cifrados. ND estándar: 14.

RESULTADO
Éxito: el objeto se desbloquea y puede usarse. Fallo: puede dañarse, autodestruirse o emitir una alarma.

LIMITACIONES
No se puede modificar ni desmontar. Solo se puede usar o vender.

6.3 Comercio estructurado

El comercio usa la Unidad Monetaria (UM) como moneda.

ADQUISICIÓN Y VENTA
- Los objetos tienen un valor base en UM.

- El DJ decide la disponibilidad y rareza.
- Algunos requieren mercado negro

NEGOCIACIÓN
VOLUNTAD (VOL) contra ND 14.
Modificadores posibles por reputación, entorno o ventaja.

TRUEQUE
Válido en zonas sin moneda. El DJ determina el valor relativo.

EJEMPLO
Un Nómada busca un fusil de 400 UM. El vendedor pide 500. Con una tirada de VOL (resultado 16), logra negociar a 420 UM.

Síntesis por Plantilla

Este documento recoge la receta de sintesis básica para fabricar armas mediante plantillas. Las plantillas permiten crear tanto armas como munición del tipo correspondiente.
Receta de intesis Básica por Arma
Para sintetizar cualquier arma mediante plantilla, se requiere:
- 1 plantilla correspondiente
- 1 célula de construcción y energía (consumida en el proceso)
- 2 unidades de minerales comunes (Ferro, Sintex, etc.)
- 1 unidad del mineral raro asociado al tipo de daño.

Nota: Las armas pesadas o especializadas pueden requerir 3–4 minerales comunes y 2 minerales raros, a discreción del DJ o según el

Síntesis de Munición

- Por cada 1 unidad de mineral común + 1 unidad de mineral raro, se generan 5 cargadores del tipo correspondiente.
- Los cargadores tienen estorbo 1 por cada conjunto de 5.
- No puede modificarse la munición ya sintetizada.

Plantillas y Armas por Tipo
Esta tabla presenta el precio ajustado de cada plantilla, el valor base de creación de las armas que genera, su coste de mercado real (incluyendo el uso de plantilla), y el precio de venta típico para comerciantes (valor base sin multiplicador).

Plantilla	Precio Plantilla (UM)	Arma (Base + Mineral + Célula)	Precio Mercado (UM)	Precio Venta Comerciante (UM)
Balística	40	18 UM	58 UM	18 UM
Ígnea	60	18 UM	78 UM	18 UM

Gélida	60	18 UM	78 UM	18 UM
Corrosiva	60	18 UM	78 UM	18 UM
Energética	60	18 UM	78 UM	18 UM
Plásmica	60	18 UM	78 UM	18 UM
Sónica	60	18 UM	78 UM	18 UM
Gravitatoria	60	18 UM	78 UM	18 UM
Venenosa	60	18 UM	78 UM	18 UM
Psíquica	75	18 UM	93 UM	18 UM

Plantilla	Mineral Raro
Balística (Base)	Titanio
Ígnea	Pyrolita
Gélida	Cargolita
Corrosiva	Draxita Ácida
Energética	Volturex
Plásmica	Resonita
Sónica	Vivranita
Gravitatoria	Pesantina
Venenosa	Toxiferra
Psíquica	Glaxteno

Colonia-43-n-”Solaria Nova”

UMBRA MATER

SISTEMAS TECNOLÓGICOS AVANZADOS EN UMBRA MÁTER

En *Umbra Máter*, lo que en otros mundos podría entenderse como “magia” no existe como tal. En su lugar, la humanidad ha alcanzado un nivel de desarrollo científico y tecnológico tan elevado que permite alterar la materia, el cuerpo y la percepción a través de herramientas y procesos sumamente especializados. Estos sistemas no son fantasía: son producto de ingeniería de vanguardia, desarrollos ilegales, conocimientos ocultos y tecnologías de frontera. A efectos de juego, estos sistemas funcionan como habilidades de tipo extraordinario o sobrenatural, pero su base es completamente tecnológica.

Estos sistemas se clasifican en cuatro grandes categorías: **Nodos**, **Protocolos**, **Proyecciones** y **Soluciones**. Cada una representa una forma específica de interactuar con la realidad mediante dispositivos, implantes, sustancias, nanomáquinas u otros mecanismos avanzados. Dominar uno u otro sistema implica acceder a capacidades únicas, con sus propios riesgos, costes y tiempos de calibrado.

NODOS

Manipulación energética, daño, control del entorno

Los Nodos son unidades tecnológicas extremadamente avanzadas capaces de canalizar energía, alterar estructuras físicas o generar efectos destructivos controlados. Suelen estar integrados en el cuerpo del usuario (como implantes) o transportarse como dispositivos portátiles que requieren activación, calibración y control mental o neural.

Los Nodos permiten:

- Emitir descargas, ondas o estallidos de energía.
- Manipular campos gravitatorios o electromagnéticos.
- Generar armas energéticas temporales o entornos hostiles.
- Interferir con estructuras materiales o tecnológicas.

El uso de Nodos conlleva esfuerzo físico o mental, y una gestión precisa del flujo energético. Una

sobrecarga puede tener consecuencias graves para el portador.

PROTOCOLOS

Estabilización biológica, protección, soporte físico o estructural

Los Protocolos son rutinas codificadas en implantes médicos, dispositivos portables o tejidos bioactivos. Su función principal es restaurar, reforzar o preservar la integridad del usuario o de su entorno inmediato. En esencia, son tecnologías de asistencia, defensa o recuperación.

Los Protocolos permiten:

- Sanar heridas mediante estimulación celular o reconstrucción acelerada.
- Crear escudos o barreras de energía que desvían ataques.
- Estabilizar signos vitales o revertir estados alterados (venenos, fatiga extrema).
- Reforzar la resistencia física o la capacidad de reacción de aliados.

Su activación suele requerir contacto o proximidad, y su uso intensivo puede agotar los recursos internos del usuario o requerir tiempo de recarga.

UMBRA MATER

PROYECCIONES

Engaño sensorial, control de masas, distorsión de la percepción

Las Proyecciones son sistemas de manipulación psicosensorial. Se basan en dispositivos de holografía sólida, emisores neuronales, estimulación sensorial dirigida o distorsión de patrones cognitivos. Estas tecnologías afectan la mente, los sentidos y el comportamiento de otros.

Las Proyecciones permiten:

- Crear imágenes, sonidos o sensaciones falsas para confundir al enemigo.
- Alterar el comportamiento de masas mediante comandos subliminales.
- Ocultar la presencia propia o de aliados ante sensores y observadores.
- Provocar reacciones emocionales o distorsiones mentales temporales.

El control de Proyecciones requiere precisión, tiempo de preparación y cierta estabilidad mental. Un mal uso puede provocar daños neurosinápticos o pérdida del control sobre el entorno simulado.

SOLUCIONES

Transformación corporal, mutaciones temporales, adaptaciones físicas

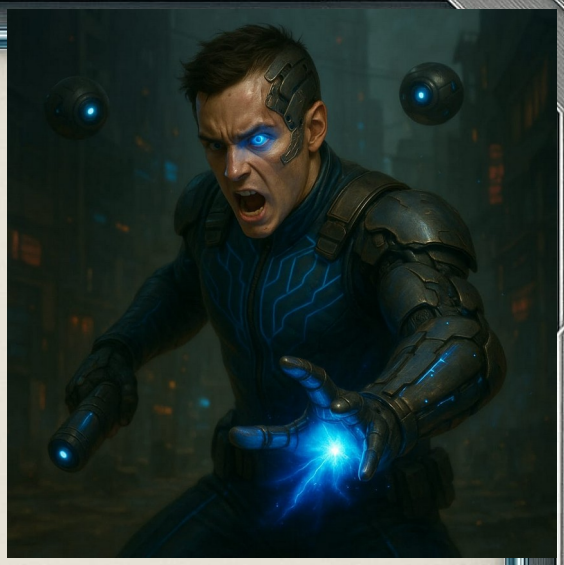
Las Soluciones son el resultado de biotecnología extrema: nanoinyecciones, fármacos sintéticos, adaptadores genéticos de acción rápida y reactivos bioquímicos avanzados. Permiten alterar el cuerpo del usuario durante un periodo limitado, induciendo mejoras o cambios físicos imposibles en condiciones normales.

Las Soluciones permiten:

- Aumentar temporalmente fuerza, agilidad, resistencia o percepción.
- Generar mutaciones específicas (visión en la oscuridad, garras, blindaje dérmico).
- Adaptar el cuerpo a entornos extremos (toxicidad, gravedad, vacío).
- Reconstruir tejidos o activar reflejos animales mediante ADN sintético.

Estas adaptaciones conllevan riesgos: toxicidad, inestabilidad genética o efectos secundarios a largo plazo. Las Soluciones deben

administrarse con cuidado y no siempre son compatibles entre sí.



ELECCIÓN Y USO

Cada personaje puede tener acceso a uno o más de estos sistemas, según su clase y configuración tecnológica. La elección determina tanto su estilo de juego como sus capacidades únicas. Todos los sistemas implican:

- **Preparación previa o calibrado.**
- **Gasto de recursos físicos, mentales o técnicos.**
- **Riesgo de fallo, sobrecarga o consecuencias negativas si se abusa de ellos.**

El dominio de un sistema no solo refleja capacidad técnica, sino también especialización, entrenamiento y, en muchos casos, acceso ilegal o poco regulado a tecnologías prohibidas o inestables.

Fichas de nivel 1

Descarga Vectorial
Clase: Operador de Nodo
Acceso compartido: Técnico Holográfico
Tipo: Mecanismo ofensivo
Efecto:
Inflige 1d6 puntos de daño de energía pura.
Tirada: Ataque contra CA
Alcance: 18 metros
Duración: Instantánea
Activación: 1 acción

Pulso de Gravedad Local
Clase: Operador de Nodo
Acceso compartido: No
Tipo: Mecanismo de control
Efecto:
Derriba a una criatura de tamaño medio o menor.
Tirada: CON ND 12
Alcance: 9 metros
Duración: Instantánea
Activación: 1 acción

Interferencia Sensorial
Clase: Técnico Holográfico
Acceso compartido: Diplomático, Operador
Tipo: Anulador
Efecto:
Desorienta sensorialmente. –2 al siguiente ataque si falla.
Tirada: VOL ND 12
Alcance: 12 metros
Duración: 1 turno
Activación: 1 acción

Proyección de Duplicado Sombrío
Clase: Técnico Holográfico
Acceso compartido: Diplomático
Tipo: Proyección defensiva
Efecto:
Genera una imagen ilusoria. +2 a la CA.
Tirada: Automática
Alcance: Personal
Duración: 1 turno
Activación: 1 acción

Protocolo de Estabilización Celular
Clase: Especialista Biomecánico
Acceso compartido: Botánico
Tipo: Protocolo curativo
Efecto:
Estabiliza a un aliado a 0 PV.
Tirada: Automática
Alcance: Contacto
Duración: Instantánea
Activación: 1 acción

Pulso Electroinflamatorio
Clase: Especialista Biomecánico
Acceso compartido: Botánico
Tipo: Protocolo ofensivo
Efecto:
1d4 daño eléctrico y –1 al ataque del objetivo.
Tirada: Ataque contra CA
Alcance: 6 metros
Duración: 1 turno
Activación: 1 acción

Espora Ácida Menor
Clase: Botánico Acceso compartido: No
Tipo: Solución ofensiva
Efecto:
1d6 daño ácido. –1 CA si lleva armadura orgánica.
Tirada: Ataque contra CA
Alcance: 12 metros
Duración: 1 turno
Activación: 1 acción

Solución de Engrosamiento Dérmico
Clase: Botánico Acceso compartido: Especialista Biomecánico
Tipo: Solución defensiva
Efecto:
+1 CA por piel endurecida.
Tirada: Automática
Alcance: Contacto
Duración: 3 turnos
Activación: 1 acción

UMBRA MATER

Elocuencia de Choque Sonoro
Clase: Diplomático Acceso compartido: Técnico Holográfico
Tipo: Elocuencia ofensiva
Efecto:
1d4 daño sónico. VOL ND 11 o es empujado 3 m.
Tirada: Ataque contra CA + VOL ND 11
Alcance: 9 metros
Duración: Instantánea
Activación: 1 acción

Comando Armónico
Clase: Diplomático Acceso compartido: No
Tipo: Elocuencia de control
Efecto:
Obliga a cumplir una orden simple.
Tirada: VOL ND 12
Alcance: 12 metros
Duración: 1 turno
Activación: 1 acción

FICHAS DE NIVEL 2

Ráfaga Vectorial Expandida
Clase: Operador de Nodo
Acceso compartido: No
Tipo: Mecanismo ofensivo
Efecto:
Cono de 6 m. Cada enemigo recibe 1d6 daño.
Tirada: Ataque contra CA
Alcance: 6 metros (cono)
Duración: Instantánea
Activación: 1 acción

Estallido de Compresión Atmósferica
Clase: Operador de Nodo
Acceso compartido: No
Tipo: Mecanismo de control
Efecto:
Reduce movimiento a la mitad y –2 al ataque.
Tirada: CON ND 13
Alcance: 6 metros (radio 3 m)
Duración: 1 turno
Activación: 1 acción

Nodo de Inercia Suspendida
Clase: Operador de Nodo
Acceso compartido: Especialista Biomecánico
Tipo: Utilidad/soporte
Efecto:
Detiene caídas u objetos. Sin daño por caída.
Tirada: No aplica
Alcance: 12 metrosDuración: 1 turno
Activación: Reacción

Reflejo de Señal Adaptativa

Clase: Técnico Holográfico
Acceso compartido: Diplomático
Tipo: Proyección evasiva
Efecto:
+3 a la CA contra el primer ataque por turno.
Tirada: No aplica
Alcance: Personal
Duración: 2 turnos
Activación: 1 acción

UMBRA MATER

Holograma Interactivo
Clase: Técnico Holográfico
Acceso compartido: Diplomático
Tipo: Proyección ilusoria
Efecto:
Crea ilusión móvil tamaño humanoide con sonido.
Tirada: VOL ND 13
Alcance: 18 metros
Duración: 3 turnos
Activación: 1 acción

Subrutina de Eco Neural
Clase: Técnico Holográfico
Acceso compartido: No
Tipo: Anulador
Efecto:
Objetivo escucha voces. Pierde próxima acción.
Tirada: VOL ND 14
Alcance: 12 metros
Duración: 1 turno
Activación: 1 acción

Protocolo de Reactivación Tisular
Clase: Especialista Biomecánico
Acceso compartido: Botánico
Tipo: Curación
Efecto:
Restaura 1d8 puntos de vida.
Tirada: No aplica
Alcance: Contacto
Duración: Instantánea
Activación: 1 acción

Pulso de Inhibición Muscular
Clase: Especialista Biomecánico
Acceso compartido: No
Tipo: Ofensivo
Efecto:
–2 al ataque y movimiento reducido a la mitad.
Tirada: CON ND 13
Alcance: 6 metros
Duración: 2 turnos
Activación: 1 acción

Solución de Constricción Vascular
Clase: Botánico Acceso compartido: Especialista Biomecánico
Tipo: Ofensiva
Efecto:
1d6 daño y –1 ataque por calambres intensos.
Tirada: CON ND 13
Alcance: 9 metros
Duración: 2 turnos
Activación: 1 acción

Brote Adaptativo Menor
Clase: Botánico Acceso compartido: No
Tipo: Defensiva
Efecto:
+2 CA si está en entorno natural o vegetal.
Tirada: No aplica
Alcance: Contacto
Duración: 3 turnos
Activación: 1 acción

UMBRA MATER

Frase de Disonancia Cognitiva
Clase: Diplomático Acceso compartido: Técnico Holográfico
Tipo: Control
Efecto:
Objetivo no puede usar reacciones.
Tirada: VOL ND 13
Alcance: 12 metros
Duración: 2 turnos
Activación: 1 acción

Voz de Autoridad
Clase: Diplomático Acceso compartido: No
Tipo: Táctico
Efecto:
+2 a tirada de ataque o salvación de un aliado.
Tirada: No aplica
Alcance: 12 metros
Duración: 1 turno
Activación: 1 acción

FICHAS DE NIVEL 3

Lanza de Plasma Dirigida
Clase: Operador de Nodo
Acceso compartido: No
Tipo: Mecanismo ofensivo
Efecto:
2d6 de daño energético. Ignora cobertura parcial.
Tirada: Ataque contra CA
Alcance: 24 metros
Duración: Instantánea
Activación: 1 acción

Distorisión Antigravitatoria
Clase: Operador de Nodo
Acceso compartido: Especialista Biomecánico
Tipo: Control de área
Efecto:
Derriba enemigos y les impide usar reacción.
Tirada: CON ND 14
Alcance: 12 metros (radio 3 m)
Duración: 1 turno
Activación: 1 acción

Nodo de Transferencia Térmica
Clase: Operador de Nodo
Acceso compartido: No
Tipo: Mecanismo ofensivo
Efecto:
1d4 de daño por fuego al inicio de cada turno durante 3 turnos.
Tirada: CON ND 13
Alcance: 18 metros
Duración: 3 turnos
Activación: 1 acción

Estabilizador Inercial Táctico
Clase: Operador de Nodo
Acceso compartido: No
Tipo: Soporte (grupo)
Efecto:
+1 CA y +2 CON a resistencias físicas a 3 aliados.
Tirada: Automático
Alcance: 12 metros
Duración: 2 turnos
Activación: 1 acción

Pulso Disruptor de Circuitos
Clase: Operador de Nodo
Acceso compartido: Técnico Holográfico
Tipo: Interrupción
Efecto:
Si falla VOL ND 14, pierde su próxima acción (máquinas o sintéticos).
Tirada: VOL ND 14
Alcance: 12 metros
Duración: 1 turno
Activación: 1 acción

Nodo de Supresión Neuronal
Clase: Operador de Nodo
Acceso compartido: Técnico Holográfico, Diplomático, Biomecánico
Tipo: Mecanismo mental
Efecto:
VOL ND 14 o queda inconsciente 1 turno. No afecta a criaturas sin sistema nervioso.
Tirada: VOL ND 14
Alcance: 9 metros
Duración: 1 turno
Activación: 1 acción

Distorsión de Imagen Avanzada
Clase: Técnico Holográfico
Acceso compartido: No
Tipo: Proyección evasiva
Efecto:
Gana +3 CA contra ataques de proyectiles.
Tirada: Automático
Alcance: Personal
Duración: 2 turnos
Activación: 1 acción

Cascada de Señales Fantasma
Clase: Técnico Holográfico
Acceso compartido: Diplomático
Tipo: Proyección ilusoria
Efecto:
Genera múltiples señuelos ilusorios. Enemigos atacan al azar.
Tirada: VOL ND 13
Alcance: 18 metros
Duración: 2 turnos
Activación: 1 acción

Bloqueo de Percepción
Clase: Técnico Holográfico
Acceso compartido: Especialista Biomecánico
Tipo: Anulador visual
Efecto:
Un objetivo queda cegado si falla VOL ND 13.
Tirada: VOL ND 13
Alcance: 12 metros
Duración: 1 turno
Activación: 1 acción

Bucle de Imagen Cíclica
Clase: Técnico Holográfico
Acceso compartido: Diplomático
Tipo: Proyección táctica
Efecto:
Crea una trampa visual que retrasa la reacción del enemigo.

UMBRA MATER

Tirada: VOL ND 14
Alcance: 9 metros
Duración: 1 turno
Activación: 1 acción

Eco de Miedo Inducido
Clase: Técnico Holográfico
Acceso compartido: No
Tipo: Proyección mental
Efecto:
El objetivo debe huir si falla VOL ND 14.
Tirada: VOL ND 14
Alcance: 12 metros
Duración: 1 turno
Activación: 1 acción

Proyección de Inhibición Neural
Clase: Técnico Holográfico
Acceso compartido: Operador, Diplomático, Biomecánico
Tipo: Anulador
Efecto:
Efecto compartido de 'sueño': VOL ND 14 o duerme 1 turno.
Tirada: VOL ND 14
Alcance: 9 metros
Duración: 1 turno
Activación: 1 acción

Protocolo de Lisis Interna
Clase: Especialista Biomecánico
Acceso compartido: Botánico
Tipo: Protocolo ofensivo
Efecto:
1d8 de daño y –2 CON si falla CON ND 13.
Tirada: CON ND 13
Alcance: 6 metros
Duración: Instantánea
Activación: 1 acción

Protocolo de Refuerzo Óseo
Clase: Especialista Biomecánico
Acceso compartido: No
Tipo: Protocolo defensivo
Efecto:
Otorga +2 CA durante 2 turnos.
Tirada: Automático
Alcance: Contacto
Duración: 2 turnos
Activación: 1 acción

Pulso Somnífero Dirigido
Clase: Especialista Biomecánico
Acceso compartido: Operador, Técnico Holográfico, Diplomático
Tipo: Protocolo mental
Efecto:
VOL ND 14 o duerme 1 turno.
Tirada: VOL ND 14
Alcance: 9 metros
Duración: 1 turno
Activación: 1 acción

Espinas Digestivas
Clase: Botánico Acceso compartido: No
Tipo: Solución ofensiva
Efecto:
1d6 de daño ácido y el objetivo no puede recuperar PV por 2 turnos.
Tirada: CON ND 13

UMBRA MATER

Alcance: 6 metros
Duración: 2 turnos
Activación: 1 acción

Solución de Fusión Radicular
Clase: Botánico Acceso compartido: No
Tipo: Control
Efecto:
Inmoviliza una criatura en suelo natural. Fuerza ND 14 para liberarse.
Tirada: FUE ND 14
Alcance: 12 metros
Duración: 2 turnos
Activación: 1 acción

Niebla de Micotoxinas
Clase: Botánico Acceso compartido: No
Tipo: Área/hostigamiento
Efecto:
Zona de 3 m. Los que entren sufren 1d4 daño y –1 a todas las tiradas.
Tirada: CON ND 13
Alcance: 12 metros
Duración: 3 turnos
Activación: 1 acción

Comando Mental Específico
Clase: Diplomático Acceso compartido: Técnico Holográfico
Tipo: Elocuencia de control
Efecto:
VOL ND 14 o realiza una acción de tu elección.
Tirada: VOL ND 14
Alcance: 12 metros
Duración: Instantánea
Activación: 1 acción

Palabra Paralizante
Clase: Diplomático Acceso compartido: No
Tipo: Elocuencia
Efecto:
El objetivo queda paralizado 1 turno si falla VOL ND 13.
Tirada: VOL ND 13
Alcance: 9 metros
Duración: 1 turno
Activación: 1 acción

Frase de Apagado Cognitivo
Clase: Diplomático Acceso compartido: Operador, Técnico Holográfico, Biomecánico
Tipo: Elocuencia mental
Efecto:
Efecto compartido de dormir: VOL ND 14 o duerme 1 turno.
Tirada: VOL ND 14
Alcance: 9 metros
Duración: 1 turno
Activación: 1 acción

FICHA DE NIVEL 4

Rayo de Disrupción Molecular
Clase: Operador de Nodo
Acceso compartido: No
Tipo: Mecanismo ofensivo
Efecto:
Inflige 2d8 de daño. Si el objetivo falla CON ND 14, pierde su

siguiente reacción.
Tirada: Ataque contra CA + CON ND 14
Alcance: 24 metros
Duración: Instantánea
Activación: 1 acción

Campo de Expulsión Vectorial
Clase: Operador de Nodo
Acceso compartido: No
Tipo: Área de control
Efecto:
Empuja a todos los enemigos en un radio de 3 m. 1d4 daño por impacto si chocan contra objetos.
Tirada: FUE ND 14
Alcance: 12 metros
Duración: Instantánea
Activación: 1 acción

Vinculación Inercial Reversa
Clase: Operador de Nodo
Acceso compartido: No
Tipo: Control individual
Efecto:
Invierte el movimiento de un objetivo. El siguiente movimiento es hacia atrás.
Tirada: VOL ND 14
Alcance: 18 metros
Duración: 1 turno
Activación: 1 acción

Nodo de Supresión de Combate
Clase: Operador de Nodo
Acceso compartido: Técnico Holográfico
Tipo: Interrupción táctica
Efecto:
El objetivo no puede realizar ataques durante su próximo turno si falla.
Tirada: VOL ND 15
Alcance: 12 metros
Duración: 1 turno
Activación: 1 acción

Descarga Escalonada de Pulso
Clase: Operador de Nodo
Acceso compartido: No
Tipo: Mecanismo ofensivo
Efecto:
Inflige 1d6 de daño por 3 turnos consecutivos.
Tirada: Ataque contra CA
Alcance: 18 metros
Duración: 3 turnos
Activación: 1 acción

Proyector de Implosión Localizada
Clase: Operador de Nodo
Acceso compartido: No
Tipo: Área
Efecto:
Causa implosión en zona de 3 m. 2d6 daño y derribo si fallan CON ND 14.
Tirada: CON ND 14
Alcance: 12 metros
Duración: Instantánea
Activación: 1 acción

Pantalla de Ecos Ópticos
Clase: Técnico Holográfico
Acceso compartido: No
Tipo: Proyección evasiva
Efecto:

UMBRA MATER

+3 CA y el atacante debe repetir el ataque si acierta.
Tirada: Automático
Alcance: Personal
Duración: 2 turnos
Activación: 1 acción

Falsa Realidad Reforzada
Clase: Técnico Holográfico
Acceso compartido: Diplomático
Tipo: Ilusión compleja
Efecto:
Objetivo queda paralizado por una ilusión convincente si falla.
Tirada: VOL ND 15
Alcance: 18 metros
Duración: 1 turno
Activación: 1 acción

Simulación de Colapso Sensorial
Clase: Técnico Holográfico
Acceso compartido: Operador de Nodo
Tipo: Anulador
Efecto:
Todos los enemigos en 3 m sufren –2 ataque y percepción.
Tirada: VOL ND 14
Alcance: 12 metros
Duración: 2 turnos
Activación: 1 acción

Proyección de Punto Ciego
Clase: Técnico Holográfico
Acceso compartido: No
Tipo: Defensivo
Efecto:
Un aliado se vuelve invisible a distancia hasta que ataque o reciba daño.
Tirada: VOL ND 14 (para detectarlo)
Alcance: 12 metros
Duración: 3 turnos
Activación: 1 acción

Bucle de Orden Contradictoria
Clase: Técnico Holográfico
Acceso compartido: Diplomático
Tipo: Anulador mental
Efecto:
Un enemigo pierde su acción si falla al interpretar la proyección.
Tirada: VOL ND 14
Alcance: 9 metros
Duración: 1 turno
Activación: 1 acción

Espectro de Somnolencia Dirigida
Clase: Técnico Holográfico
Acceso compartido: Operador, Biomecánico, Diplomático
Tipo: Anulador mental
Efecto:
VOL ND 14 o duerme. No afecta a más de 2 criaturas.
Tirada: VOL ND 14
Alcance: 9 metros
Duración: 1 turno
Activación: 1 acción

Protocolo de Refuerzo Neural
Clase: Especialista Biomecánico
Acceso compartido: No

UMBRA MATER

Tipo: Soporte
Efecto:
+2 a tiradas de VOL y CON durante 3 turnos.
Tirada: Automático
Alcance: Contacto
Duración: 3 turnos
Activación: 1 acción

Descarga Cardiaca
Clase: Especialista Biomecánico
Acceso compartido: No
Tipo: Ofensivo
Efecto:
1d8 daño y el objetivo pierde su próxima reacción.
Tirada: CON ND 14
Alcance: 6 metros
Duración: 1 turno
Activación: 1 acción

Interferencia Neuromuscular
Clase: Especialista Biomecánico
Acceso compartido: Botánico
Tipo: Control
Efecto:
–2 a los ataques y velocidad reducida a la mitad.
Tirada: CON ND 14
Alcance: 6 metros
Duración: 2 turnos
Activación: 1 acción

Inducción Letárgica
Clase: Especialista Biomecánico
Acceso compartido: Operador, Técnico Holográfico, Diplomático
Tipo: Mental
Efecto:
VOL ND 14 o duerme durante 1 turno.
Tirada: VOL ND 14
Alcance: 9 metros
Duración: 1 turno
Activación: 1 acción

Espinas de Regeneración Inversa

Clase: Botánico

Acceso compartido: No
Tipo: Ofensiva
Efecto:
1d6 daño y si intenta curarse, sufre 1d4 daño adicional.
Tirada: CON ND 14
Alcance: 9 metros
Duración: 2 turnos
Activación: 1 acción

Niebla Parásita
Clase: Botánico Acceso compartido: No
Tipo: Área
Efecto:
3 m de radio. Inflige 1d4 daño y –1 a todas las tiradas mientras esté dentro.
Tirada: CON ND 13
Alcance: 12 metros
Duración: 3 turnos
Activación: 1 acción

Fusión Biocelular
Clase: Botánico Acceso compartido: Biomecánico
Tipo: Soporte
Efecto:

UMBRA MATER

+2 a la CA de un aliado durante 2 turnos.
Tirada: Automático
Alcance: Contacto
Duración: 2 turnos
Activación: 1 acción

Raíces de Sujeción Agresiva
Clase: Botánico Acceso compartido: No
Tipo: Control
Efecto:
FUE ND 14 o queda inmovilizado.
Tirada: FUE ND 14
Alcance: 12 metros
Duración: 2 turnos
Activación: 1 acción

Mandato Irrefutable
Clase: Diplomático Acceso compartido: Técnico Holográfico
Tipo: Control verbal
Efecto:
El enemigo realiza una acción específica si falla VOL ND 15.
Tirada: VOL ND 15
Alcance: 12 metros
Duración: Instantánea
Activación: 1 acción

Discurso de Apagón Psíquico
Case: Diplomático Acceso compartido: Operador, Técnico Holográfico, Biomecánico
Tipo: Mental
Efecto:
VOL ND 14 o duerme. Máx. 2 criaturas.
Tirada: VOL ND 14
Alcance: 9 metros
Duración: 1 turno
Activación: 1 acción

Tono de Colapso Emocional
Clase: Diplomático Acceso compartido: No
Tipo: Anulador emocional
Efecto:
El objetivo sufre desventaja en ataques y salvaciones de VOL.
Tirada: VOL ND 14
Alcance: 12 metros
Duración: 2 turnos
Activación: 1 acción

Orden Categórica
Clase: Diplomático Acceso compartido: No
Tipo: Control mental
Efecto:
El enemigo no puede moverse ni atacar si falla VOL ND 14.
Tirada: VOL ND 14
Alcance: 12 metros
Duración: 1 turno
Activación: 1 acción

FICHA DE NIVEL 5

Lanza de Plasma Fragmentada
Clase: Operador de Nodo
Acceso compartido: No
Tipo: Mecanismo ofensivo
Efecto:
Dispara 3 proyectiles de plasma. 1d6 cada uno.

UMBRA MATER

Tirada: Ataque contra CA
Alcance: 24 m
Duración: Instantánea
Activación: 1 acción

Campo Antigravitatorio Estable
Clase: Operador de Nodo
Acceso compartido: Biomecánico
Tipo: Control de área
Efecto:
Zona de 3 m: mitad de velocidad, no saltar/volar. CON ND 14.
Tirada: CON ND 14
Alcance: 12 m
Duración: 3 turnos
Activación: 1 acción

Nodo de Corte Temporal
Clase: Operador de Nodo
Acceso compartido: Técnico Holográfico
Tipo: Control individual
Efecto:
Objetivo solo puede moverse o atacar. VOL ND 14.
Tirada: VOL ND 14
Alcance: 18 m
Duración: 2 turnos
Activación: 1 acción

Pulso de Saturación de Señal
Clase: Operador de Nodo
Acceso compartido: Técnico, Diplomático
Tipo: Disruptivo
Efecto:
–2 a todas las tiradas si fallan CON ND 14.
Tirada: CON ND 14
Alcance: 12 m (radio 3 m)
Duración: 1 turno
Activación: 1 acción

Carga Focalizada de Torsión
Clase: Operador de Nodo
Acceso compartido: No
Tipo: Mecanismo ofensivo
Efecto:
2d6 daño físico y derribo si falla FUE ND 14.
Tirada: FUE ND 14
Alcance: 6 m
Duración: Instantánea
Activación: 1 acción

Nodo de Bloqueo Causal
Clase: Operador de Nodo
Acceso compartido: No
Tipo: Defensivo
Efecto:
Primer ataque recibido se cancela. Reacción.
Tirada: Automático
Alcance: Personal
Duración: 1 turno o hasta uso
Activación: Reacción

Imagen de Interferencia Compleja
Clase: Técnico Holográfico
Acceso compartido: Diplomático
Tipo: Proyección evasiva

Efecto:
Crea duplicados. 50% de fallar

ataques.
Tirada: Automático
Alcance: Personal
Duración: 2 turnos
Activación: 1 acción

Simulacro de Alerta Inminente
Clase: Técnico Holográfico
Acceso compartido: Diplomático
Tipo: Ilusión de control
Efecto:
Objetivo pierde su acción. VOL ND 14.
Tirada: VOL ND 14
Alcance: 12 m
Duración: 1 turno
Activación: 1 acción

Trampa Sensorial Avanzada
Clase: Técnico Holográfico
Acceso compartido: Operador
Tipo: Ilusión táctica
Efecto:
Zona ilusoria. –2 a tiradas al entrar. VOL ND 14.
Tirada: VOL ND 14
Alcance: 18 m
Duración: 3 turnos
Activación: 1 acción

Reflejo Proyectado de Dolor
Clase: Técnico Holográfico
Acceso compartido: Biomecánico
Tipo: Anulador mental
Efecto:
–2 al ataque y sin reacción. VOL ND 14.
Tirada: VOL ND 14
Alcance: 9 m
Duración: 1 turno
Activación: 1 acción

Cortina de Luz Falsa
Clase: Técnico Holográfico
Acceso compartido: No
Tipo: Proyección defensiva
Efecto:
Zona opaca de 6 m. Bloquea visión.
Tirada: Automático
Alcance: 12 m
Duración: 2 turnos
Activación: 1 acción

Falla de Referencia Interna
Clase: Técnico Holográfico
Acceso compartido: No
Tipo: Cognitiva
Efecto:
El enemigo olvida actuar. VOL ND 15.
Tirada: VOL ND 15
Alcance: 9 m
Duración: 1 turno
Activación: 1 acción

Protocolo de Regeneración Forzada
Clase: Especialista Biomecánico
Acceso compartido: Botánico
Tipo: Curación
Efecto:
3d6 PV. No se repite sobre mismo

objetivo en el combate.
Tirada: Automático
Alcance: Contacto
Duración: Instantánea
Activación: 1 acción

Implante de Respuesta Muscular Rápida
Clase: Especialista Biomecánico
Acceso compartido: No
Tipo: Potenciador
Efecto:
+2 Iniciativa y +1 CA durante 2 turnos.
Tirada: Automático
Alcance: Contacto
Duración: 2 turnos
Activación: 1 acción

Pulso Neural Cortante
Clase: Especialista Biomecánico
Acceso compartido: Técnico Holográfico
Tipo: Ofensivo
Efecto:
2d4 daño y sin reacción. CON ND 14.
Tirada: CON ND 14
Alcance: 6 m
Duración: 1 turno
Activación: 1 acción

Protocolo de Letargo Sistémico
Clase: Especialista Biomecánico
Acceso compartido: Operador, Diplomático
Tipo: Mental
Efecto:
Somnolencia profunda. Pierde acción. VOL ND 14.
Tirada: VOL ND 14
Alcance: 9 m
Duración: 1 turno
Activación: 1 acción

Espora de Disrupción Regenerativa
Clase: Botánico Acceso compartido: Biomecánico
Tipo: Ofensiva
Efecto:
2d4 ácido. Si intenta curarse, debe superar CON ND 14.
Tirada: Ataque CA + CON ND 14
Alcance: 12 m
Duración: 2 turnos
Activación: 1 acción

Brote de Adhesión Micelar
Clase: Botánico Acceso compartido: No
Tipo: Control
Efecto:
Pegado al suelo. FUE ND 14 para liberarse.
Tirada: FUE ND 14
Alcance: 9 m
Duración: 2 turnos
Activación: 1 acción

Solución de Sobrecarga Endocrina
Clase: Botánico Acceso compartido: Biomecánico

UMBRA MATER

Tipo: Potenciador
Efecto:
Ventaja en CON y FUE durante 2 turnos.
Tirada: Automático
Alcance: Contacto
Duración: 2 turnos
Activación: 1 acción

Polvo Irritante de Anulación
Clase: Botánico Acceso compartido: Técnico, Diplomático
Tipo: Área disruptiva
Efecto:
–2 a todas las tiradas si fallan CON ND 14.
Tirada: CON ND 14
Alcance: 12 m
Duración: 2 turnos
Activación: 1 acción

Voz de Instrucción Ineludible
Clase: Diplomático Acceso compartido: Técnico
Tipo: Control verbal
Efecto:
Ejecución de orden simple. VOL ND 15.
Tirada: VOL ND 15
Alcance: 12 m
Duración: Instantánea
Activación: 1 acción

Letanía de Cancelación
Clase: Diplomático Acceso compartido: Operador, Técnico
Tipo: Anulador
Efecto:
Objetivo no lanza efectos durante 1 turno. VOL ND 14.
Tirada: VOL ND 14
Alcance: 12 m
Duración: 1 turno
Activación: 1 acción

Tono de Resquebrajamiento Psicológico
Clase: Diplomático Acceso compartido: Biomecánico
Tipo: Debilitador
Efecto:
Desventaja en VOL y sin reacción. VOL ND 14.
Tirada: VOL ND 14
Alcance: 9 m
Duración: 2 turnos
Activación: 1 acción

Orden de Rendición Lógica
Clase: Diplomático Acceso compartido: No
Tipo: Control absoluto
Efecto:
Cae de rodillas y no actúa. VOL ND 15.
Tirada: VOL ND 15
Alcance: 9 m
Duración: 1 turno
Activación: 1 acción

FICHAS DE NIVEL 6

fulgor Orbital
Clase: Operador de Nodo
Acceso compartido: No
Tipo: Mecanismo ofensivo (zona)
Efecto:

Lanza microdrones a órbita que almacenan energía solar, térmica y magnética del entorno, ejecutando un ataque sincronizado sobre la zona objetivo. Inflige 6d6 daño energético en un radio de 3 metros. Los enemigos pueden realizar CON ND 15 para reducir a la mitad.
Tirada: CON ND 15
Alcance: 30 metros
Duración: Instantánea
Activación: 1 acción

Nodo de Supresión Entrelazada
Clase: Operador de Nodo
Acceso compartido: Técnico Holográfico
Tipo: Control múltiple
Efecto:
Hasta 3 enemigos deben superar VOL ND 15 o pierden su siguiente acción.
Tirada: VOL ND 15
Alcance: 18 metros
Duración: 1 turno
Activación: 1 acción

Simulación de Éxodo Inminente
Clase: Técnico Holográfico
Acceso compartido: Diplomático
Tipo: Ilusión total (mental)
Efecto:
Una ilusión invade la mente del objetivo. VOL ND 16 o huye durante 2 turnos.
Tirada: VOL ND 16
Alcance: 12 metros
Duración: 2 turnos
Activación: 1 acción

Proyección de Realidad Recursiva
Clase: Técnico Holográfico
Acceso compartido: No
Tipo: Defensa ilusoria
Efecto:
El Técnico crea una copia perfecta de sí mismo. 50% de desviar efectos o ataques durante 2 turnos.
Tirada: Automático
Alcance: Personal
Duración: 2 turnos
Activación: 1 acción

Sobrecarga Adrenalínica
Clase: Especialista Biomecánico
Acceso compartido: No
Tipo: Potenciador extremo
Efecto:
El aliado recibe +2 a ataques, velocidad doblada y ventaja en CON durante 2 turnos. Sufre 1d4 daño al final.
Tirada: Automático
Alcance: Contacto
Duración: 2 turnos
Activación: 1 acción

Implante de Dolor Reflejo
Clase: Especialista Biomecánico
Acceso compartido: No
Tipo: Contraataque
Efecto:
El próximo enemigo que dañe al biomecánico recibe el mismo daño si falla CON ND 15.
Tirada: CON ND 15
Alcance: Personal
Duración: Hasta ser golpeado una vez o 1 turno
Activación: 1 reacción

UMBRA MATER

Exudado de Colapso Orgánico
Clase: Botánico Acceso compartido: Biomecánico
Tipo: Área tóxica
Efecto:
Zona de 3 m. Todo enemigo dentro sufre 1d4 daño cada turno y debe superar CON ND 15 o recibe penalizador –2 a sus ataques.
Tirada: CON ND 15
Alcance: 12 metros
Duración: 3 turnos
Activación: 1 acción

Rizoma de Paralización Instantánea
Clase: Botánico Acceso compartido: No
Tipo: Control
Efecto:
Raíces afloran desde el suelo. Si el enemigo falla FUE ND 15, queda paralizado durante 1 turno.
Tirada: FUE ND 15
Alcance: 9 metros
Duración: 1 turno
Activación: 1 acción

Dictado de Sumisión Total
Clase: Diplomático Acceso compartido: Técnico
Tipo: Control mental
Efecto:
Un enemigo debe superar VOL ND 16 o pierde completamente su turno y queda indefenso (ND +2 a quien lo ataque).
Tirada: VOL ND 16
Alcance: 12 metros
Duración: 1 turno
Activación: 1 acción

Letanía de Reversión Hostil
Clase: Diplomático Acceso compartido: No
Tipo: Contrahechizo
Efecto:
El siguiente efecto que reciba el Diplomático es reflejado contra su lanzador si falla VOL ND 15.
Tirada: VOL ND 15
Alcance: Personal
Duración: 1 turno
Activación: Reacción

FICHA DE NIVEL 7

Gas del Sueño
Clase: Todas Acceso compartido: Sí
Tipo: Área / Control mental
Efecto:
-Una cápsula libera gas neuroactivo en un radio de 6 metros.si falla VOL ND 16 duermen 1d4 turnos (o hasta ser heridos).Si superan: desventaja narrativa 1 turno.
Tirada: VOL ND 16
Alcance: 12 metros
Duración: 1d4 turnos
Activación: 1 acción

Siembra de Asedio Verde
Clase: Botánico Acceso compartido: No
Tipo: Invocación orgánica / Control de área
Efecto:El botánico lanza 1d6 semillas que germinan en criaturas vegetales.Cada criatura: 10 PV, daño automático 1d6.Ignoran al grupo por feromonas.Duran 3 turnos.

UMBRA MATER

Tirada: Automático
Alcance: 6 metros (radio)
Duración: 3 turnos
Activación: 1 acción

Pulso de Disgregación Interna
Clase: Diplomático Acceso compartido: No
Tipo: Sonido de impacto / Aturdimiento masivo
Efecto:Emite pulso sónico destructivo.Todos los enemigos en 9 mts reciben 4d6 de daño + aturdimiento 1 turno.
Tirada: No requiere
Alcance: 9 metros (radio)
Duración: 1 turno
Activación: 1 acción

Llamada de Refuerzo
Clase: Operador de Nodo
Acceso compartido: No
Tipo: Invocación táctica
Efecto:Activa nodo que teletransporta un autómata de guerra.30 PV, daño 2d8, 5 turnos, órdenes simples.Aparición inmediata a 6 m.
Tirada: Automático
Alcance: 6 metros
Duración: 5 turnos
Activación: 1 acción
Bandada de Proyecciones Letales
Clase: Técnico Holográfico
Acceso compartido: No
Tipo: Invocación sólida / Ilusión ofensiva
Efecto: Proyecta 1d6 hologramas sólidos (criaturas madio).Cada una: 12 PV, daño 1d6, autonomía animal.

UMBRA MATER

Duran 3 turnos.
Tirada: Automático
Alcance: 10 metros
Duración: 3 turnos
Activación: 1 acción

Cúpula de Regeneración Integrada
Clase: Especialista Biomecánico Acceso compartido: No
Tipo: Defensa / Restauración grupal
Efecto:
Crea cúpula de 10 m con biogeles regenerativos.Aliados dentro: +3d6 PV/turno y se eliminan efectos alterados.Dura 2 turnos.
Tirada: Automático
Alcance: 10 metros (radio)
Duración: 2 turnos
Activación: 1 acción

Sistema de Combate

Iniciativa
Al comenzar un combate, el Director de Juego divide a los participantes en grupos (personajes jugadores, enemigos organizados por tipo, criaturas independientes, etc.). Cada grupo lanza 1d10 para determinar su iniciativa.

- El resultado de cada dado establece el orden de actuación de los grupos, de mayor a menor.
- Este orden permanece fijo durante todo el combate. No se vuelve a lanzar en turnos posteriores.

Ejemplo: Un grupo de personajes se enfrenta a cinco carroñeros y a una criatura salvaje. El DJ lanza 1d10 por cada grupo: jugadores (6), carroñeros (4), criatura (9). El orden de actuación será: criatura salvaje, jugadores, carroñeros.
tipos de acciones
Un turno de combate representa 5 segundos. Durante su turno, un personaje puede realizar:

- 1 acción principal: atacar, disparar, lanzar una habilidad, usar un equipo complejo.
- 1 movimiento: desplazarse hasta su valor de Movimiento en metros.
- 1 acción menor: hablar por radio, activar un dispositivo, cambiar postura, desenfundar.

Acciones especiales:
- Retirada: el personaje se aleja del combate cuerpo a cuerpo sin provocar ataques de oportunidad. No puede realizar otras acciones ese turno.

- Acción sostenida: algunas tareas (piratear, preparar un disparo de francotirador, etc.) requieren mantener la acción durante varios turnos.
- Retrasar acción: el personaje declara una condición concreta (por ejemplo: “disparo si abre la puerta”) y actúa solo si esta se cumple. No puede usarse para ver qué hacen los aliados y decidir después.

Orden interno por Destreza: dentro del grupo, el orden de actuación se determina por DES. En caso de empate, se lanza 1d6 al inicio de la sesión para fijar el orden entre los empatados.

Posiciones y Cobertura

Cobertura:

Tipo	Ejemplo	bonificador
ligera	Mobiliario vegetacion	+2 CA
media	Parapetos, esquina, trinchera	+4 CA
solida	muro/ estructura	No aplica

Zigzaguear (maniobra especial):
- Efecto: el personaje se mueve hasta su máximo y gana +2 a la CA frente a ataques a distancia hasta su próximo turno.
- Restricción: no puede realizar ninguna otra acción ese turno.
- Requisito: se necesita DES 14 o más, excepto los Metacognitivos, que pueden hacerlo siempre.
- No puede usarse si se está en cuerpo a cuerpo.

Posicionamiento:
- Cuerpo a cuerpo: si un personaje se aleja de un enemigo en contacto sin retirarse, recibe un ataque gratuito.
- Flanqueo: dos aliados opuestos a un mismo enemigo imponen –2 a su CA.
- Altura y visores: tener ventaja de altura o tecnología óptica permite ignorar ciertas coberturas.

Distancias y Alcance de Armas

Alcance Cuerpo a Cuerpo (CaC):

Tipo de arma	Alcance efectivo
Puños, puñales	0-1,5 mts
Lanzas bastones	0-3 mts

Categorías de distancia para armas a distancia:pueden llegar 30mts más con penalizadores

Categoria	Rango	Mod fuera de rango
Corta	0-15 mts	-3
Media	0-60 mts	-3
larga	o-90 mts	-2 (+2 si entre 60-90 mts

Declaraciones de ataque y condiciones

Disparo de Francotirador

Un ataque letal de precisión que requiere preparación extrema.

Requisitos:
- Fusil con boquilla de estabilización, mira de alta precisión y munición perforante.
- Distancia mínima: +150 m.
- Preparación: 3 turnos consecutivos sin moverse.
- Peligro: si el objetivo está en cuerpo a cuerpo, 30% de posibilidad de impactar a un aliado.

Daño: 4d8.
Si es el primer disparo del combate y se cumplen las condiciones, el DJ puede declarar impacto automático o daño devastador (crítico o muerte directa a enemigos menores).

Fuego de Supresión

El tirador satura una zona para impedir que el enemigo actúe con normalidad.

Requisitos:
- Solo pueden usarlo armas automáticas.
- El arma debe tener un cargador completo al comenzar la acción.
- El personaje no puede moverse ese turno.

Efecto:
- Se designa una zona de 3 × 3 metros.
- Todos los enemigos dentro del área deben superar una tirada de VOL (Voluntad) CD 12:
  - Si fallan: no pueden abandonar la cobertura y sufren –2 a todas sus tiradas ofensivas ese turno.
  - Si sacan 1 natural: se lanzan al suelo o gastan su acción en cubrirse.
  - Si superan: actúan con normalidad pero bajo presión.

Coste:
- Consume un cargador completo. El arma queda vacía y debe recargarse antes de volver a disparar.

Armas de Asalto de Área Pesada (Rociadoras)

Las armas de tipo rociador están diseñadas para saturar zonas con agentes letales (fuego, ácido, químicos) en distancias cortas. Son eficaces contra enemigos parapetados o en formaciones compactas.

Características Generales:
- Categoría: Rociadora
- Área de efecto: 3 × 3 metros
- Alcance efectivo: hasta 15 metros
- Tipo de arma: compacta y especializada
- Ejemplos: lanzallamas, lanzadores de ácido corrosivo, esparcidores químicos

Reglas Especiales:
- Ignoran coberturas ligeras y medias, y afectan a enemigos que estén zigzagueando.

- No afectan a enemigos con cobertura total (muros, estructuras cerradas).
- Todos los objetivos en el área deben hacer una tirada de REF (Reflejos) CD 12 para reducir el daño a la mitad.
- El tipo de daño depende del arma (por ejemplo: fuego, ácido, toxina).
- Consumo: cada uso gasta una carga completa del arma.
- Uso a dos manos obligatorio.

Ventajas y Limitaciones:
- Ventajas:
  - Excelentes para limpiar coberturas parciales.
  - Útiles en espacios cerrados, accesos y esquinas.
- Limitaciones:
  - No pueden emplearse fuera del rango 0–15 m.
  - Pueden afectar a aliados dentro del área si no se posicionan bien.
  - No atraviesan paredes ni escudos completos.

Escáner Automático

Todas las armas modernas en Umbra Máter están equipadas con sistemas de escaneo inteligente que se activan automáticamente al entrar en combate.

Regla del escáner automático:
Si un personaje o enemigo permanece dos turnos consecutivos sin moverse al menos su distancia de movimiento normal, se considera que ha sido escaneado completamente.

A partir de ese momento, cualquier atacante contra ese objetivo puede elegir uno de los siguientes efectos:
- –2 a la CA del objetivo, o
- +2 al daño del ataque realizado.

Este efecto representa la precisión mejorada que ofrecen los sistemas de asistencia de puntería al identificar y fijar blancos con patrones previsibles.

Ataques y Defensa
Los ataques se resuelven mediante una tirada de 1d20 a la que se suma el Bonificador de Ataque (BA) y cualquier otro modificador circunstancial relevante. El resultado se compara con la Clase de Armadura (CA) del objetivo.

Tirada de ataque = 1d20 + BA + modificadores

El ataque impacta si el resultado es igual o superior a la CA del objetivo.

Ejemplo de ataque cuerpo a cuerpo:
- Fuerza: +1
- Arma con energía gélida: +1
- Bonificador de Ataque: +1
- Tirada total: 1d20 + 3

Ejemplo de ataque a distancia:
- Arma con mira inteligente: +1
- Bonificador de Ataque: +2
- Tirada total: 1d20 + 3

Nota: la Destreza no se suma a ataques a distancia.

Clase de Armadura (CA):
La CA siempre parte de una base de 10 y se modifica con:
- Armadura equipada
- Cobertura
- Zigzagueo
- Bonos o penalizadores circunstanciales

Ejemplo de cálculo de CA:
- Base: 10
- Armadura ligera: +1
- Cobertura pesada: +2
- Total: CA 13

Modificadores comunes al ataque:
- Mejora de arma (gélida, ígnea, etc.): +1 o más
- Objetivo zigzagueando: –2 al ataque
- Flanqueo: –2 a la CA del objetivo
- Ataque desde sigilo: +2 al ataque (o ventaja, según el DJ)
- Arma pesada no preparada: –3 al ataque

Tipos de Daño
En Umbra Máter, el daño no se trata solo como una cifra: su tipo puede afectar a la resistencia del objetivo, a su equipo, o a posibles efectos secundarios. Cada arma o efecto especifica claramente qué tipo de daño causa.

Consideraciones:
- Algunos enemigos son resistentes o vulnerables a ciertos tipos de daño. El DJ informará si aplica.
- El tipo de daño puede afectar objetos, armaduras o entorno si se describe así (por ejemplo: ácido que desintegra cobertura, fuego que prende materiales inflamables).
- El daño se aplica de forma directa a los puntos de vida, salvo que una regla indique lo contrario.

Estados Alterados

Durante el combate, los personajes pueden sufrir efectos temporales que alteran su comportamiento, reducen su capacidad de combate o los incapacitan.

Aturdido:
- Pierde su acción principal en el siguiente turno.
- No puede declarar reacciones ni fuego de supresión.

Derribado:
- Está en el suelo.
- –2 a la CA frente a ataques cuerpo a cuerpo.
- No puede atacar a distancia mientras no se levante (requiere acción de movimiento).

Cegado:
- No puede realizar ataques dirigidos.
- Todos los ataques contra él reciben +2 al ataque.
- Requiere acción menor o tirada de recuperación adecuada.

Desorientado:
- No puede usar habilidades

complejas ni disparar armas automáticas.
- –2 a todas las tiradas de ataque.
- Dura 1d3 turnos o hasta superar VOL (CD fijada por el DJ).

Inmovilizado:
- No puede moverse
- Puede liberarse con una tirada de FUE, Vol, o ayuda externa (según el caso).

Suprimido:
- El personaje está bajo fuego enemigo directo (ver fuego de supresión).
- No puede abandonar su cobertura ni asomarse voluntariamente.
- Puede disparar, pero sufre –3 a todas sus tiradas de ataque.
- Solo puede moverse dentro de la cobertura.
- El estado finaliza al inicio del siguiente turno si no vuelve a estar suprimido.

Desmayado:
- El personaje queda inconsciente.
- No puede actuar de ninguna forma hasta que sea estabilizado o recupere la consciencia.
- Se produce si llega a 0 puntos de vida o por ciertos efectos (gas, trauma, etc.).

Daño persistente:
- El personaje sufre 1d4 de daño al comienzo de cada turno.
- Orígenes comunes: fuego, ácido, gas, desangramiento, quemaduras internas.
- El efecto se mantiene hasta que el personaje dedique una acción principal a detenerlo (apagarse, neutralizar el agente, vendarse, etc.) o reciba asistencia médica.

Tipos de Daño

En Umbra Máter, el daño no se trata solo como una cifra: su tipo puede afectar a la resistencia del objetivo, a su equipo, o a posibles efectos secundarios. Cada arma o efecto especifica claramente qué tipo de daño causa.

Consideraciones:
- Algunos enemigos son resistentes o vulnerables a ciertos tipos de daño. El DJ informará si aplica.
- El tipo de daño puede afectar objetos, armaduras o entorno si se describe así (por ejemplo: ácido que desintegra cobertura, fuego que prende materiales inflamables).
- El daño se aplica de forma directa a los puntos de golpe, salvo que una regla indique lo contrario.

Muerte, Heridas y Estabilización

Cuando un personaje alcanza el límite de su resistencia física, entra en un estado crítico. Esta sección define el proceso de colapso, estabilización y muerte en combate.

Caer a 0 Puntos de Golpe (PG):
- Al alcanzar 0 PG, el personaje queda Desmayado automáticamente.
- No puede actuar, moverse ni hablar.
- Comienza el conteo de turnos de estabilización: tiene 3 turnos para estabilizarse o será declarado muerto.

Tirada de Estabilización:
- En cada uno de sus turnos (máximo 3), el personaje tira 1d20:
  - Con 10 o más, se mantiene estable ese turno.
  - Con 9 o menos, no se estabiliza.
- Si al final del tercer turno no ha estabilizado, el personaje muere.

Muerte directa:
Un personaje muere inmediatamente si sufre daño que lo deja a –su total de PG de una sola vez.
Ejemplo: un personaje con 10 PG que cae a –10 por un único ataque muere directamente, sin posibilidad de estabilización.

Estabilización por terceros:
- Un aliado puede intentar estabilizar a un personaje desmayado con una acción principal.
- Requiere una tirada de CNZ (Concentración):
  - CD 10 si se usan herramientas médicas.
  - CD 15 si no se dispone de equipo.
- Si tiene éxito, el personaje queda estable pero inconsciente.

Recuperación:
- Un personaje estabilizado recupera la consciencia en 1d6 minutos, o de forma inmediata si recibe atención médica adecuada (inyecciones, kits, tecnología).

- Al despertar, queda a 1 PG y en estado Desorientado hasta el siguiente descanso.

VEHICULOS

Vehículos y Transporte
En Umbra Máter, los vehículos son parte esencial de la supervivencia, exploración y combate. Desde unidades terrestres a naves atmosféricas, estos sistemas de transporte están diseñados para recorrer zonas hostiles, mover carga y, en muchos casos, sostener enfrentamientos bélicos.

Estructura básica de un vehículo

Cada vehículo está definido por las siguientes características:
- PGE (Puntos de Golpe Estructural): representan el aguante físico total del vehículo. Su destrucción se produce al alcanzar 0.
- Blindaje (BL): resta directamente daño recibido antes de que afecte al PGE.
- Espacios funcionales: el número de compartimentos utilizables, como cabina, bodega, torretas o puestos técnicos.
- Capacidad de carga: cuántos puntos de estorbo puede transportar. Se especifica en la ficha del vehículo.

Blindaje y daño estructural

Cuando un vehículo recibe daño:
1. Se resta el valor de BL al daño recibido.
2. El resto se aplica directamente al PGE.
Ejemplo: un vehículo con BL 3 recibe 6 puntos de daño. Se reducen 3 por blindaje, y los otros 3 afectan a su PGE.

Si el vehículo alcanza 0 PGE, queda inutilizado y puede explotar o volcar, a discreción del DJ. Una reparación mínima requiere tiempo, herramientas y piezas.
ipos de compartimentos

Los espacios internos determinan lo que puede hacer un vehículo, más allá de moverse. Algunos ejemplos:

- Cabina: espacio de conducción. Requiere al menos 1 piloto.
- Bodega: almacén de carga (indica cuántos puntos de estorbo puede guardar).
- Torretas: permiten montar armamento o módulos defensivos.
- Compartimentos especiales: pueden contener celdas médicas, puestos técnicos, o zonas de descanso.

Acciones con vehículos

Durante una escena de acción, un vehículo puede realizar una acción principal por turno:
- Desplazarse (avanzar, girar, tomar cobertura)
- Acelerar o frenar bruscamente
- Chocar o embestir
- Usar un arma integrada
- Activar un módulo (por ejemplo, escudo o lanzahumos)

El piloto o los ocupantes también pueden actuar individualmente, según el espacio que ocupen (cabina, torreta, etc.).
Destrucción y consecuencias

UMBRA MATER

Funciones de Tripulación

Piloto

Habilidad usada: CNZ
Maniobra, evade, fija y dispara el arma principal frontal. Todas las maniobras especiales son suyas.

Artillero

Habilidad usada: CNZ
Dispara torretas y armamento secundario. Coordina fuego con piloto.

Controlador (Sensorista)

Habilidad usada: CNZ
Escanea amenazas. Si supera la tirada, +2/+3 al daño contra objetivos fijados o –2 al ND de aliados.

Ingeniero

Habilidad usada: CNZ
Refuerza el blindaje (+1/+2 si supera tirada), repara módulos, anula efectos negativos.

Acciones Especiales en Combate Vehicular

Evadir

Habilidad usada: CNZ (Piloto)
Tirada enfrentada contra el atacante. Si supera, impide que el enemigo fije al vehículo ese turno. Crítico: anula daño.

Fijar Blanco

Habilidad usada: CNZ (Piloto o Controlador)
ND 12 (10 si otro ayuda). Primer turno: fija pero no dispara. Segundo turno: +2 al ND para impactar o +3 al daño.

Soltar Contramedidas

Habilidad usada: CNZ (Piloto o Ingeniero)
ND 10 (8 si asistido). Evita daño de misiles o fijaciones. Fuerza repetición de ataque si es múltiple.

Giro Cerrado (Curva de Garra)

Habilidad usada: CNZ (Piloto)
ND 14 (12 si asistido). Cambia de perseguido a perseguidor. Fallo: vehículo vulnerable (+2 a ser impactado).

Preparar Hipersalto

Habilidad usada: CNZ (Piloto), asistido por CNZ
Tres tiradas consecutivas (ND 13, o 11 si asistido). Si se superan, salta a nuevo destino. Fallo: reinicia o efecto adverso.

Cuando un vehículo queda destruido:
- Todos los ocupantes deben hacer una tirada de DES (ND 12) para evitar heridas por impacto, fuego o vuelco.
- El DJ decide si se produce una explosión secundaria (si había células activas, combustible, etc.).
Sistema Cerrado de Combate contra Vehículos

Este sistema establece que todas las interacciones ofensivas contra vehículos (ataques y daño) se regulan de forma independiente al nivel, bonificadores o

progresión del personaje. El objetivo es preservar el valor táctico de los vehículos y evitar que el poder individual desestabilice el combate vehicular.

Ataques contra Vehículos

- No se aplica el Bonificador de Ataque (BA) del personaje.
- No se suma el nivel del atacante.
- No se aplican talentos ni modificadores personales.
- No se añade Maniobras.
- Solo se lanza: 1d20 + modificador del arma (si lo tiene).
- Se compara contra el Blindaje Efectivo (BE) del vehículo.

Daño contra Vehículos

- Solo se aplica el daño base del arma.
- No se suman modificadores personales (como FUE, talentos o críticos).
- Los bonificadores de daño solo pueden provenir del arma montada o sistema embarcado.

Restricción por Categoría de Arma

- Las armas solo pueden dañar vehículos de su misma categoría o inferiores según la tabla de penetración.
- Si el arma no tiene suficiente categoría, el impacto se considera superficial e inefectivo.
- Ningún crítico ni habilidad ignora esta regla.

Daño Parcial a Vehículos Masivos

- Las armas montadas pesadas pueden infligir daño parcial (mitad del daño base) a vehículos Masivos.
- El daño completo solo es posible con artillería especializada.

Finalidad del Sistema

Este sistema cerrado refuerza la identidad de los vehículos como unidades técnicas que requieren armamento adecuado. El nivel del personaje no determina su eficacia contra ellos, y el combate se centra en la táctica, el equipo y la preparación, manteniendo la coherencia narrativa y el equilibrio del juego en todos los niveles.

Sistema de Penetración de Armamento vs Vehículos – Umbra Máter

Este sistema define qué tipos de armamento pueden dañar a las distintas categorías de vehículos, preservando el equilibrio del combate vehicular cerrado y reforzando la importancia del equipo adecuado.

Categorías de Armamento

- **Armas Personales:**
  - Ligeras: pistolas, escopetas.
  - Medias: fusiles, rociadores(en contexto vehicular).
  - Pesadas: armas de soporte individual

- **Armamento Montado:**
  - Montado Ligero: ametralladoras montadas, lanzadores compactos
  - Montado Medio: cañones automáticos, rotatorios
  - Montado Pesado: lanzadores de plasma, artillería ligera
  - Artillería Especializada: sistemas pesados contra blancos masivos

Tabla de Daño Permitido por Categoría

Tipo de Arma	Ligeros	Medios	Pesados	Blindados	Masivos
Personal Ligera	Sí	Sí	No	No	No
Personal Media	Sí	Sí	No	No	No
Personal Pesada	Sí	Sí	No	No	No
Montado Ligero	Sí	Sí	Sí	No	No
Montado Medio	Sí	Sí	Sí	Sí	No
Montado Pesado	Sí	Sí	Sí	Sí	Parcial
Especial / Masivo	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí

Nota sobre "Parcial"

Cuando un arma tiene la indicación "Parcial" al enfrentarse a un vehículo Masivo, significa que el ataque puede causar daño, pero solo aplica la mitad del daño final después de la tirada. Esto representa la

dificultad real de penetrar blindajes extremos sin el equipo especializado adecuado.

Reglas Complementarias

- Si el arma no tiene categoría suficiente para dañar al vehículo objetivo, el impacto es ignorado por completo.
- Ni los críticos, ni el nivel del personaje, ni el Bonificador de Ataque permiten ignorar esta tabla.
- Esto refuerza el papel del armamento montado, los especialistas en vehículos y la importancia del equipo adecuado.

TIPOS DE VEHICULOS

Los vehículos en Umbra Mäter se dividen en categorías y estructura:

Categorías:

- civil
- Ligero
- Medio
- Pesado
- Blindado
- Masivo

Estructuras:

- abierto
- cerrado
- mixto

Civil: transportes y utilitarios de uso común para tareas cotidianas (coche común, camión)

Ligeros: uso militar o profesional ligeros y rápidos principalmente enfocados al transporte y velocidad.
(buggy, motocicleta ,Quad)

Medios: uso militar o profesional enfocados en la exploración o control.
(bipodes, Vamtac, radar)

Pesados: uso militar de transporte de tropas , contención de zonas y soporte de infantería (tanqueta, artillería móvil)

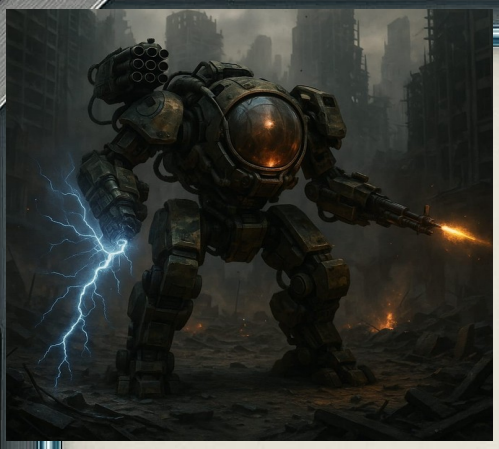
Blindados: maquinaria velica fuertemente armad y blindado uso ofensivo /defensivo y asalto de posiciones.
(tanques, Anti tanques)

Masivos: Vehículos de tamaño indeterminado que salen de escalas comunes, usados como bases móviles, o plataformas de devastación.
(Porta aviones, ciudad rodante, nave espacial)

Abiertos: vehículos con cabina abierta.

Cerrados: vehículos con cabinas cerradas

Mixto: vehículos con cabinas abatibles .



Armamento vehicular

Armamento Montado para Vehículos

Montaje	Arma	Daño (dado)	Media de Daño	Rango de BL que puede dañar
Ligero	Ametralladora rotatoria ligera	3d6	10,5	BL 1–10
Ligero	Lanzaesquirlas	2d10	11	BL 1–10

UMBRA MATER

	compacto			
Medio	Cañón automático medio	4d10	22	BL 1–14
Medio	Lanza-granadas automático	3d12	19,5	BL 1–14
Pesado	Lanza-misiles direccional	5d10	27,5	BL 1–18
Pesado	Cañón cinético de impacto	6d10	33	BL 1–20
Masivo	Cañón de plasma embarcado	6d12	39	BL 1–24

Niveles de Blindaje (BL)

Tipo de Vehículo	Rango de BL	Descripción
Ligero	1–6	Chapado básico, vehículos civiles modificados
Medio	7–10	Militar ligero, transporte táctico
Pesado	11–14	Transporte blindado, asalto frontal
Blindado	15–18	Naves de descenso de combate, tanques
Masivo	19–24	Plataformas fortificadas, cruceros ligeros

UMBRA MATER

Puntos de Golpe Estructural (PGE)

Tipo de Vehículo	Rango de PGE	Descripción
Ligero	20–40	Exploradores, jeeps modificados, buggies
Medio	50–80	Transporte táctico, APC, lanchas armadas
Pesado	90–130	Transportes de combate, drones pesados
Blindado	140–180	Naves blindadas de aterrizaje, tanques, torretas móviles
Masivo	200–300	Plataformas terrestres, vehículos orbitales de guerra

Modulos Acoplables

Torreta Ligera (Montaje frontal)

Tipo: Arma
Categoría: Ligera
Precio: 150 UM
Notas: Compatible con ametralladoras y armas cortas.

Torreta Media Giratoria

Tipo: Arma
Categoría: Media
Precio: 220 UM
Notas: Capaz de portar fusiles automáticos o lanzadardos.

Torreta Pesada Reforzada

Tipo: Arma
Categoría: Pesada
Precio: 350 UM
Notas: Montaje de artillería ligera o lanzacohetes.

Sistema de Lanzahumos Automático

Tipo: Defensivo
Categoría: Soporte
Precio: 90 UM
Notas: Crea cobertura; reutilizable tras recarga.

Escudo de Proyección Direccional

Tipo: Defensivo
Categoría: Blindaje
Precio: 180 UM
Notas: +2 CA del vehículo contra un flanco específico.

Módulo de Comunicaciones de Largo Alcance

Tipo: Soporte
Categoría: Táctico
Precio: 120 UM
Notas: Permite enlace con redes orbitales o bases remotas.

Consola de Escaneado Ambiental

Tipo: Soporte
Categoría: Análisis
Precio: 200 UM
Notas: Escanea un área de 100 metros desde la zona de aterrizaje. Detecta atmósfera, temperatura, fauna, flora, radiación y estructuras artificiales. Requiere tirada CNZ ND 12 (ND 14–16 si condiciones hostiles).

Lanzador de Drones Integrado

Tipo: Especial
Categoría: Drones
Precio: 250 UM
Notas: Permite desplegar 1d3 drones clase Moscoide.

Blindaje Reactivo de Superficie

Tipo: Defensivo
Categoría: Blindaje
Precio: 300 UM
Notas: Ignora el primer impacto de daño cinético por combate.

Módulo de Criostasis Portátil

Tipo: Soporte
Categoría: Médico
Precio: 280 UM
Notas: Permite estabilizar a un personaje moribundo por 12 horas.

Generador de Cortina Electromagnética

Tipo: Defensivo
Categoría: Disruptor
Precio: 210 UM
Notas: Penaliza en –2 todas las tiradas de detección en un radio de 30 m durante 1d6 asaltos. Recarga cada 30 minutos.

Compartimento de Contención Química

Tipo: Científico
Categoría: Biológico
Precio: 180 UM
Notas: Almacena hasta 3 muestras peligrosas sin riesgo. +2 a tiradas de análisis o transporte de sustancias inestables.

Ancla Planetaria de Emergencia

Tipo: Soporte
Categoría: Seguridad
Precio: 150 UM
Notas: Impide que el vehículo sea desplazado por condiciones extremas durante 1 hora.

Lanza Señuelos Térmicos y de Radar

Tipo: Defensivo
Categoría: Evasión
Precio: 230 UM
Notas: +4 a una tirada de evasión del vehículo. 1 uso por encuentro.

Módulo de Camuflaje Terrestre Adaptativo

Tipo: Defensivo
Categoría: Sigilo Ambiental
Precio: 310 UM

Notas: Oculta el vehículo en el entorno. Requiere 1 minuto inmóvil. ND 16 para ser detectado. Efecto se pierde al moverse.

PRECIO ESTIMADO Y EJEMPLO DE VEHICULOS

Vehículo	Precio Oficial (UM)	Precio en Mercado Negro (UM)	Comentarios
Jeep Armado (Corvus-R)	2.000	1.200–1.500	Fácil de modificar y conseguir en zonas de frontera.
Tanqueta Táctica (Stynox-4)	4.500	2.800–3.500	Requiere licencias militares; tráfico restringido.
Tanque Pesado (Volmark)	9.000	6.000–7.500	Alto valor estratégico; difícil de mover sin detección.
Plataforma Blindada (Brontis)	13.500	9.000–11.000	Normalmente vigilada; usada en conflictos regionales.
Nave Masiva (Solumbra)	84.000	50.000–65.000	Rarísima en el mercado negro; requiere contactos de alto nivel.

Brontis

UMBRA MATER

UMBRA MATER

Drones: su uso es Narrativo a discreccion del Dj.

Transporde de drones TY-72

DR-9 Moscoide

Propósito: Exploración cavernaria
Tamaño / Movilidad: Minúsculo, volador silencioso
Tecnología Destacada: Sensor térmico nodal y sistema de sigilo adaptativo
Relación: Neutral, puede observar sin interferir
Detalles: Se oculta ante movimiento, zumbido casi imperceptible. Proyecta imágenes térmicas en pantallas remotas.

VT-Torreta Móvil

Propósito: Defensa automatizada de zonas de exclusión
Tamaño / Movilidad: Mediano, despliegue cuadrúpodo
Tecnología Destacada: Reconocimiento por firma biológica y térmica
Relación: Hostil a no-autorizados
Detalles: Gira su núcleo antes de disparar, emite zumbidos graves. No distingue entre intrusos y fauna.

NAN-K Restitutor

Propósito: Reparación de instalaciones técnicas
Tamaño / Movilidad: Pequeño, flotador esférico
Tecnología Destacada: Inyección nanomaterial y reparación sin contacto
Relación: Amistoso si no es interrumpido
Detalles: Hace ruidos de estática al trabajar, se desplaza lentamente. Algunos lo consideran 'espíritus de taller'.

OCX-13 Ojo Silente

Propósito: Vigilancia remota en ambientes urbanos
Tamaño / Movilidad: Muy pequeño, flotación con hélices
Tecnología Destacada: Grabación sensorial 360º y camuflaje óptico
Relación: Controlado por estaciones civiles o militares
Detalles: Transmite datos a nodos regionales. Tiene luces LED suaves que parpadean al estar activo.

THAL-R1 Aguijón

Propósito: Dron de persecución letal
Tamaño / Movilidad: Pequeño, propulsado con núcleo reactivo corto
Tecnología Destacada: Carga explosiva autoguiada y bloqueo electromagnético
Relación: Extremadamente hostil
Detalles: Al fijar blanco emite un pitido agudo. Se autodestruye al impactar. Usado en zonas de guerra nodal.

HEX-02 Heraldo

Propósito: Dron diplomático de transmisión holográfica
Tamaño / Movilidad: Pequeño, flotador estable
Tecnología Destacada: Proyector de imagen 3D y módulo de traducción
Relación: Amistoso, ceremonial
Detalles: Emite un tono suave al iniciar transmisión. Utilizado en zonas de contacto formal.

CLN-14 Limpiador

Propósito: Dron de descontaminación atmosférica
Tamaño / Movilidad: Mediano, ruedas omnidireccionales
Tecnología Destacada: Absorción química y dispersión de nanofiltros
Relación: Neutral, autónomo
Detalles: Silencioso, con luces verdes pulsantes. A veces confundido con recolectores.

ARC-5 Vigía

Propósito: Dron aéreo de patrullaje de fronteras
Tamaño / Movilidad: Grande, rotor doble
Tecnología Destacada: Lentes multiespectro, alerta a estación base
Relación: Controlado remotamente
Detalles: Ruido bajo constante. Capaz de seguir objetivos por 72 horas sin descanso.

ZER-0 Bisturí

Propósito: Asistencia médica de emergencia
Tamaño / Movilidad: Pequeño, volador preciso
Tecnología Destacada: Instrumental quirúrgico robótico y compresores
Relación: Amistoso, orientado a supervivencia
Detalles: Se activa por pulsaciones vitales. Puede actuar sin contacto verbal.

UMBRA MATER

RIG-KR Asedio

Propósito: Dron terrestre de demolición
Tamaño / Movilidad: Grande, orugas reforzadas
Tecnología Destacada: Cañón sónico y garra hidráulica
Relación: Hostil o restringido a áreas militares
Detalles: Requiere señal de alto rango para detenerse. Apto para destrucción estructural dirigida.

FLEX-17 Centinela

Propósito: Protección civil en colonias
Tamaño / Movilidad: Mediano, bípodo
Tecnología Destacada: Escudo cinético proyectado y taser de disuasión
Relación: Amigable hacia civiles
Detalles: Emite alertas sonoras en varios idiomas. Se posiciona frente al peligro.

PRY-21 Oráculo

Propósito: Dron de interpretación nodal
Tamaño / Movilidad: Flotador estático
Tecnología Destacada: Análisis de pulsos y patrones nodales
Relación: Independiente, limitado por protocolos
Detalles: Registra fragmentos de información y puede emitir visiones incompletas.

SCT-12 Topógrafo

Propósito: Cartografía y análisis de terreno
Tamaño / Movilidad: Pequeño, ruedas y dron auxiliar
Tecnología Destacada: Sensores térmicos, sónicos y cartográficos
Relación: Neutro, técnico
Detalles: Marca puntos relevantes con luces azules. Útil en exploración o terraformación.

FAN-66 Murmullo

Propósito: Espionaje sonoro y ambiental
Tamaño / Movilidad: Muy pequeño, flotador silencioso
Tecnología Destacada: Receptor de frecuencias y adaptador de idioma
Relación: Oculto, operador desconocido
Detalles: Solo se detecta si emite descargas por sobrecalentamiento. Suele adherirse a techos.

TRX-3 Desviador

Propósito: Interferencia y anulación de señal
Tamaño / Movilidad: Pequeño, fijo al terreno
Tecnología Destacada: Campo disruptivo y rebote de comunicaciones
Relación: Hostil pasivo
Detalles: Impide comunicarse y altera equipos no protegidos. Usado en emboscadas.

VULT-04 Acechador

Propósito: Caza y seguimiento prolongado
Tamaño / Movilidad: Mediano, patas magnéticas
Tecnología Destacada: Clon de calor corporal y seguimiento por ecos
Relación: Programado como enemigo
Detalles: No ataca de inmediato. Acompaña al objetivo hasta que recibe orden directa.

HUSH-N9 Nocturno

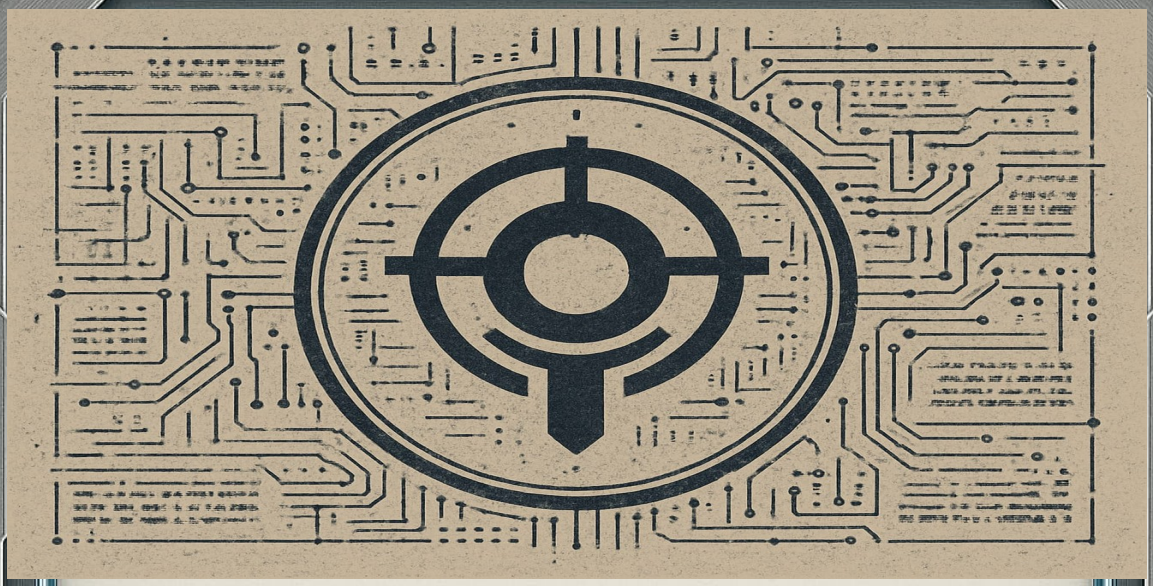
Propósito: Operaciones encubiertas nocturnas
Tamaño / Movilidad: Pequeño, alas retráctiles
Tecnología Destacada: Sigilo óptico, amortiguadores de sonido
Relación: Bajo control militar
Detalles: Invisible en sensores estándar. Usa visión ultravioleta para navegación.

COB-LUX

Propósito: Iluminación y señalización en catástrofes
Tamaño / Movilidad: Pequeño, suspensión antigravitacional
Tecnología Destacada: Faros de plasma y balizas codificadas
Relación: Auxiliar, de libre activación
Detalles: Se eleva por encima del humo y proyecta símbolos según protocolo.

WORM-M3 Minero

Propósito: Perforación y recolección subterránea
Tamaño / Movilidad: Largo, cuerpo articulado
Tecnología Destacada: Mandíbula vibratoria y mapeo sísmico
Relación: Neutral, sigue rutas programadas
Detalles: Deja túneles estables. A veces transporta cápsulas de retorno.



Nave de Transporte- Clase Gavilán

UMBRA MATER

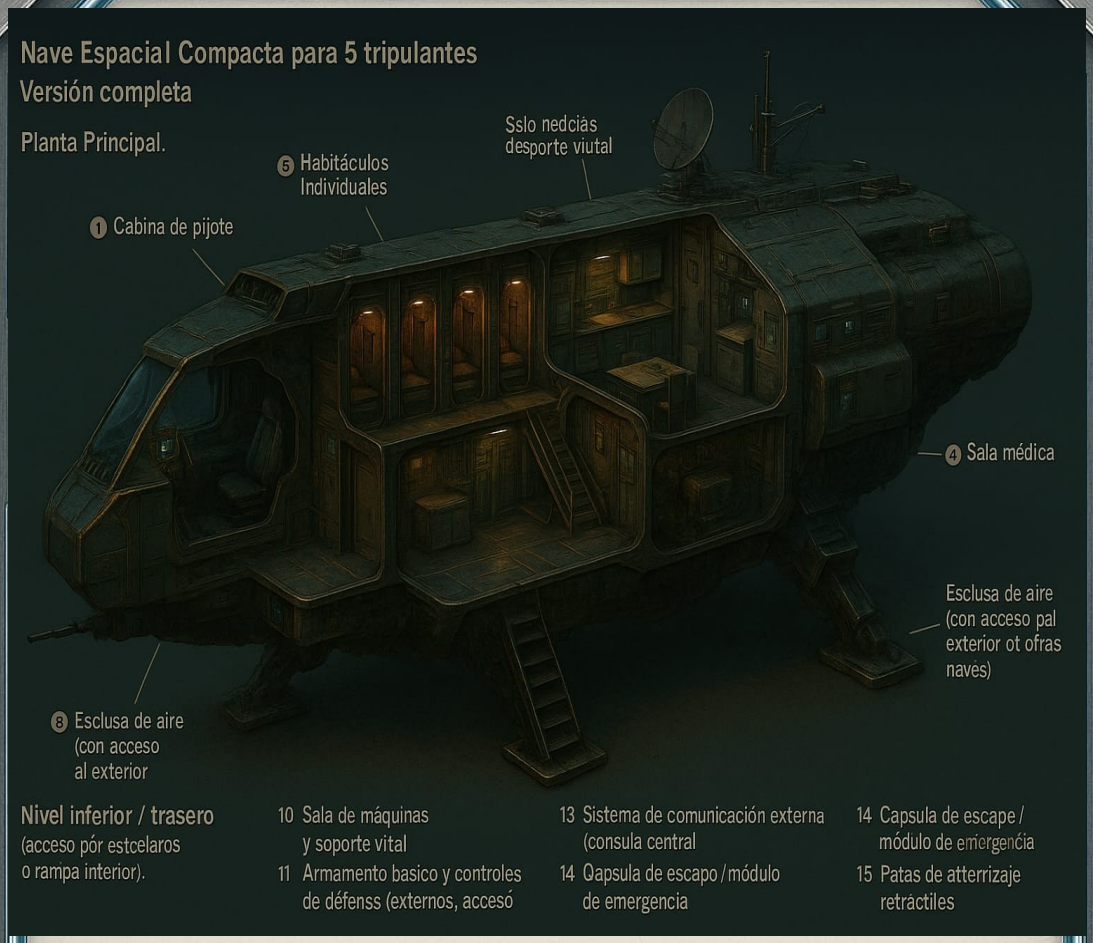
Nave base para 5 tripulantes

- **1.-Habitabilidad**
  - 5 habitáculos individuales
  - Cocina integrada y baño- Sala común con soporte vital
  - Sala médica básica
  - Cápsula de escape
- **2.capacidad de Carga y Estorbo Total:** 80 puntos .
- **3. Vehículos y despliegue**
  - Rampa trasera abatible (permite cargar/descargar objetos muy grandes)
  - Capacidad para transportar:
  - 1 buggy o
  - 2 motos nodales o
  - 1 unidad cargadora mecánica (NODO-CAM)
- **4. Energía y movilidad**- Cápsulas de salto nodal: hasta 4 (para viajes entre sistemas)
  - Cápsulas planetarias: hasta 8 (viajes de superficie)

- **Ficha Técnica**
  - Nave Clase Gavilán
  - Propulsión compatible con vacío y atmósfera
- **5. Espacios modulares (elige 2 para personalizar la nave)**
  - Taller técnico
  - Compartimento de almacenaje adicional (+10 estorbo)
  - Torreta defensiva
  - Módulo de drones
  - Laboratorio portátil
  - Cápsulas de criostasis (x2)

Notas de uso:- Esta nave está pensada como base móvil del grupo.
- Puede ser mejorada con módulos especiales o piezas raras.
- Diseñada para largas estancias en misión y transporte entre sistemas

UMBRA MATER



EXPLORACION Y ENCUENTROS

Viajes
La expansión humana por la galaxia depende de los sistemas de tránsito espacial. Desde grandes corporaciones hasta comerciantes solitarios, todos confían en dos formas fundamentales de desplazamiento: el salto hiperespacial entre sistemas solares y el viaje sublumínico dentro de cada sistema. Aunque las tecnologías han evolucionado, el vacío sigue siendo inestable, incierto y plagado de amenazas naturales y artificiales.

A. Saltos Hiperespaciales (o Saltos Lumínicos)

El salto hiperespacial es la única tecnología capaz de transportar naves entre sistemas solares en tiempos razonables. Este tipo de desplazamiento requiere tecnología especializada y recursos energéticos significativos. Las trayectorias no pueden improvisarse: deben

seguirse rutas preestablecidas —conocidas, medidas y probadas—, muchas de las cuales están controladas por intereses políticos o económicos.
Requisitos técnicos:
- Motor de salto funcional
- Al menos una célula de salto activa y cargada
- Coordenadas verificadas del destino
- Trayectoria hiperespacial establecida y disponible
Duración: de varias horas a días completos según la distancia y el tipo de nave. Desde el exterior puede parecer casi instantáneo, pero para la tripulación puede sentirse como un tránsito prolongado.
Riesgos:
- Trayectoria colapsada
- Interferencia en ruta
- Fenómeno “Error 3,14”
- Bloqueo de salto por parte de piratas
Notas para el DJ: No todos los sistemas están conectados entre sí. El conocimiento de rutas es un recurso valioso. En campaña, los saltos pueden dar pie a encuentros errantes, accidentes extraños, conflictos de control sobre rutas o exploraciones peligrosas de trayectorias no verificadas.

Riesgos de los Saltos Hiperespaciales

Interrupción por Objeto en Trayectoria

Descripción: Aunque las rutas están trazadas para evitar colisiones, a veces un objeto no detectado interfiere en la trayectoria.
Consecuencia: El salto se interrumpe forzosamente, dejando a la nave en una ubicación inesperada.
Frecuencia estimada: Poco común, pero más frecuente en zonas peligrosas.

Bloqueadores de Salto

Descripción: Dispositivos ilegales usados para interrumpir un salto y forzar la salida de la nave al espacio normal.
Consecuencia: La nave queda expuesta a emboscadas.
Riesgo para los asaltantes: No pueden saber con certeza el tipo de nave que interceptan.
Frecuencia estimada: Moderada en rutas mal vigiladas.

Error 3,14 – El Fallo Inexplicable

Descripción: En aproximadamente el 1% de los saltos ocurre el Error 3,14, un fenómeno inexplicable en el que los cálculos son correctos pero la nave no aparece en el destino previsto.
Consecuencias conocidas:
- A veces la nave aparece en otro sistema conocido.
- En otros casos desaparece por completo.
Teorías:
- Fallo cuántico en la lógica gravitatoria.
- Ruptura del espacio-tiempo.
- Entrada accidental en regiones no cartografiadas.

Frecuencia estimada:
Extremadamente rara, pero suficiente para generar temor y leyendas.

B. Viajes Sublumínicos (Intrastelares)

Mientras que los saltos lumínicos permiten cruzar grandes distancias entre sistemas, la inmensa mayoría de los desplazamientos cotidianos se realiza dentro de un mismo sistema estelar. Estos trayectos se conocen como viajes sublumínicos, y conectan estaciones orbitales, planetas, lunas, satélites mineros, astilleros o zonas de tránsito.
Duración orientativa:
- Entre estaciones o lunas próximas: 1d6 horas
- Entre planetas vecinos: 1d3 días
- Entre extremos del sistema: 1d6 días o más

Peligros comunes:
- Chatarra orbital
- Micrometeoritos
- Zonas de interferencia electromagnética
- Naves piratas o independientes
- Errores de trayectoria (CNZ ND 13)

Viajes Atmosféricos y Planetarios
Aterrizar en la superficie de un planeta no es menos arriesgado que atravesar el espacio. La atmósfera de cada mundo presenta desafíos únicos: gravedad irregular, tormentas eléctricas, presión extrema o tráfico descontrolado.
Factores de riesgo:
- Tormentas atmosféricas
- Vientos de alta densidad (CNZ o PIL ND 14)
- Zonas protegidas o campo de inhibidores
- Densidad de tráfico aéreo
El DJ puede solicitar tiradas de maniobra, CNZ o TEC para realizar un aterrizaje seguro. Si se busca pasar desapercibido, puede aplicarse una tirada enfrentada contra sensores locales.
Entrada Atmosférica:
Cuando una nave atraviesa la atmósfera de un planeta, el DJ puede solicitar una tirada de CNZ o PILOT para determinar si el descenso es exitoso.
Tirada base: CNZ o PILOT vs ND 12
Modificadores al ND:

Condición	Modificador
Tormenta electromagnética	+3
Gravedad superior a 1G	+2
Sin escudos atmosféricos	+2
Entrada no autorizada	+2
Zona urbana densa	+1
Apoyo desde control planetario	–2
Nave de diseño atmosférico	–1

Resultados:
- Éxito total: aterrizaje sin complicaciones
- Éxito parcial: daño menor o

UMBRA MATER

aterrizaje desviado
- Fallo: daño (1d6) o pérdida de módulo
- Pifia: accidente grave

Transición Orbital y Control Espacial

El espacio cercano a la órbita de un planeta es una zona crítica: aquí operan estaciones, satélites, nodos de control y plataformas defensivas. Su regulación varía en función del control político o corporativo del sistema.

Obstáculos comunes:
- Escáneres activos de identificación
(CNZ ND 14+)
- Estaciones automatizadas armadas
- Bloqueos orbitales

Formas de burlar controles:
- Disfrazar señal (TEC ND 15)
- Aprovechar congestión de tráfico
- Pactar con operadores corruptos

Encuentros Herrantes
En el espacio y en la superficie de mundos colonizados, existen momentos en los que lo imprevisto se impone. Los encuentros errantes son sucesos no programados que pueden cambiar el rumbo de una expedición, desviar un salto calculado o transformar una patrulla rutinaria en una odisea. El DJ puede usarlos para enriquecer trayectos espaciales o fases de exploración terrestre. Su aparición puede estar determinada por tiradas aleatorias o por decisión narrativa.

Frecuencia de aparición

Durante el viaje:
- Por cada día (o franja de viaje definida), el DJ puede tirar 1d6.

Con resultado 1, ocurre un evento.
- Si hay circunstancias anómalas (rutas sin control, regiones en disputa, territorios no explorados), se puede tirar con ventaja o bajar el umbral de aparición.

Encuentros Errantes Espaciales

Eventos que se producen en vuelo, tránsito orbital o zonas profundas del sistema estelar.

1d12	Encuentro Espacial
1	Señal de origen perdido: frecuencia continua sin coordenadas.
2	Nave errante: casco dañado flotando sin energía.
3	Fragmentos bélicos: restos de combate con sensores activos.
4	Minería sin control: plataformas automáticas aún activas.
5	Esporas estelares: forma de vida que altera sistemas.
6	Piratas en disimulo: se camuflan como chatarra.
7	Ventana gravitacional anómala: distorsión momentánea.
8	Vigilante solitario: estación orbital con un único habitante.
9	Tráfico inesperado: convoy militar o fuga civil.
10	Sensor desviado: registro de nave que nunca aparece.
11	Satélite olvidado: transmite datos ilegibles.
12	Entidad artificial: IA sin propósito claro intenta comunicarse.

Encuentros Errantes Planetarios

Eventos que se activan durante la exploración de superficies planetarias, zonas salvajes o ruinas.

1d12	Encuentro Planetario
1	Criatura nativa no registrada.
2	Yacimiento oculto con posibles trampas.
3	Dron abandonado con protocolo errático.
4	Restos humanos recientes sin señales de lucha.
5	Fenómeno climático extremo e imprevisto.
6	Trampa de terreno o campo minado.
7	Señal de socorro terrestre incompleta.
8	Ruina precósmica con presencia psíquica.
9	Tribu nativa aislada con tecnología anómala.

10	Falla tectónica inesperada y activa.
11	Hongo expansivo que se alimenta de metales.
12	Objeto desconocido semienterrado: emite pulsos rítmicos.

Clima, Peligro y Anomalías

Explorar un mundo no es simplemente recorrer su superficie. Cada planeta presenta condiciones ambientales propias, muchas de las cuales son impredecibles o directamente hostiles. La atmósfera, la geología y la historia oculta de un entorno pueden generar fenómenos naturales extremos, anomalías físicas o energéticas, y peligros activos que desafían la lógica conocida.

Esta sección presenta una guía de condiciones planetarias, efectos narrativos y mecánicos para enriquecer la exploración en entornos salvajes o desconocidos.

Clima Planetario

Los planetas terraformados o habitables pueden tener sistemas climáticos estables… o no. El DJ puede utilizar condiciones climáticas como telón de fondo o como obstáculo activo. Aquí se describen ejemplos típicos:

Clima Hostil	Efecto
Lluvia ácida	Requiere traje ambiental. Sin él, daño 1d4 por turno.
Tormenta electromagnética	Penalizador de –2 a CNZ y pérdida de comunicaciones.
Vientos de presión variable	Movimiento reducido a la mitad.
Niebla fotosensible	Reduce visión a 1 metro. +2 ND para acciones visuales.

Caída de escombros orbitales	1d6 impactos posibles aleatorios en zona abierta.

Peligros Naturales

Son amenazas del entorno físico que requieren tiradas para evitar daño o consecuencias narrativas.

Peligro	Efecto / Resolución
Terreno inestable	DES ND 13 para evitar hundimiento.
Grietas geotérmicas	CON ND 14 o recibir 1d8 de daño por vapor.
Campo magnético alterado	CNZ ND 12 para mantener orientación.
Plantas predadoras	DES para evitar atrapamiento.
Zona radiactiva	CON ND 15 cada turno o recibir 1 daño permanente.

Anomalías

Las anomalías no son simples peligros físicos. Son fenómenos que violan las leyes naturales conocidas.

Anomalía	Efecto Narrativo / Mecánico
Ecos temporales	VOL ND 13 para resistir desorientación.
Gravedad invertida	Área de 10 metros se invierte aleatoriamente durante 1d4 turnos.
Zona congelada en el tiempo	CNZ ND 15 para comprender su lógica temporal.
Llanto planetario	Sensación vibratoria sin origen aparente. Aumenta tensión e incomodidad.
Puerta de disonancia	Nieblas que alteran a quien las cruza. DJ define consecuencias.

Enfoque Alienígena – Incomprensible y Psicológico

Este enfoque abraza lo desconocido con todas sus consecuencias. Los descubrimientos no se explican. No hay respuestas claras. La tecnología no funciona. El tiempo se dobla. El lenguaje falla.

En este marco, lo alienígena no es un enemigo con tentáculos, sino una idea que no cabe en la mente humana.
Ejemplos narrativos:
- Una estructura flotante que no proyecta sombra y parece mirar de vuelta.
- Un objeto que emite voces diferentes para cada persona.
- Una zona donde nadie puede recordar qué vino a hacer.
- Una criatura que imita a los jugadores antes de que actúen.
Mecánicas sugeridas:
- VOL ND 14–16 para mantener la calma o la percepción estable.
- Penalizadores CNZ si se intenta analizar lo que no tiene lógica.
- Permitir que los jugadores describan lo que ven... pero que no coincidan entre ellos.

Notas para el DJ

Ambos enfoques funcionan mejor cuando se introducen con

sutileza. La tensión nace del control perdido, de la duda, de la espera. No todo tiene que llevar a una amenaza inmediata. Un buen descubrimiento puede abrir preguntas que nunca se responderán.

Ambientación y Facciones

Umbra Máter es el nombre de la galaxia donde se desarrolla la ambientación. Es una galaxia remota, vasta y en gran parte inexplorada, bautizada así por los primeros astrónomos humanos. El nombre significa **“Madre de las Sombras”,** en alusión tanto a su lejanía como al misterio que envuelve sus sistemas estelares. Aunque la humanidad a comenzado a colonizar sus mundos, gran parte de Umbra Máter sigue siendo un territorio desconocido, lleno de ruinas, secretos antiguos y tecnologías alienígenas incomprensibles.

HISTORIA DEL LA HUMANIDAD

I. La Era de los Nuevos Horizontes

Nadie recordaba quién fue el primero en señalar un punto en el firmamento y decir: allí construiremos un hogar. Pero esa fue la chispa. Un pensamiento sencillo, contagioso, que se propagó como fuego entre civilizaciones que hasta entonces solo habían soñado con el cielo. El deseo de avanzar, de llegar más lejos, de fundar algo que aún no existía, se convirtió en impulso colectivo. Así comenzó la Era de los Nuevos Horizontes.

Las grandes naves se prepararon en silencio. No hubo desfiles, ni conquistas, ni enemigos que derrotar. Solo destinos por imaginar. Las primeras expediciones partieron sin mirar atrás, llevando consigo conocimientos, herramientas, ideas y nombres para lugares que aún no habían sido descubiertos. No buscaban sobrevivir. Buscaban comenzar.

Los primeros mundos eran diversos: llanuras amplias, mares silenciosos, atmósferas delgadas, bosques sin nombre. Nada era inmediato. Todo debía ganarse. Pero en cada rincón nuevo se sembraron raíces. Asentamientos que nacían como refugio y crecían como ciudades. Cada estructura levantada, cada semilla plantada, cada mapa trazado con manos temblorosas era un acto de creación.

No existía una única forma de vida, ni una única forma de organización. Cada colonia evolucionó según sus circunstancias, guiada por la voluntad de quienes la habitaban. Se forjaron comunidades basadas en el esfuerzo común, en la curiosidad, en la convicción de que cualquier obstáculo podía ser superado si se enfrentaba con ingenio y propósito. Había diferencias, sí, pero no divisiones. Había dificultad, pero no desesperación.

Las historias de esta era están llenas de primeros momentos. El primer nacimiento bajo una luna violeta. La primera melodía compuesta en gravedad variable. El primer pacto entre dos colonias lejanas que decidieron compartir sus conocimientos antes que competir. Cada hito era pequeño, pero juntos formaban una epopeya.

Con el tiempo, los nombres de los mundos fundados se convirtieron en símbolos: Antheia, Thalos, Varnel, Istra, Kaor. No por su poder, sino por su belleza. Eran faros. Ejemplos. Declaraciones de lo que era posible cuando el miedo no marcaba el camino.

No todas las expediciones siguieron el mismo camino. Algunas llegaron a sistemas prometedores con climas suaves, suelos fértiles y recursos accesibles. Otras aterrizaron en mundos exigentes, con temperaturas extremas, terrenos inestables o atmósferas apenas habitables. Pero incluso en los lugares más duros, floreció la determinación. Adaptarse era parte del viaje. Reinventarse, una necesidad. Aquellos que perseveraban no eran solo colonos: eran arquitectos de una nueva etapa de la civilización humana.

La arquitectura, la agricultura, el lenguaje, incluso la música, cambiaron en cada mundo. Surgieron acentos planetarios, costumbres locales, festividades propias. Los colonos no olvidaban sus raíces, pero sabían que estaban construyendo algo distinto. La diversidad dejó de ser una amenaza para convertirse en riqueza. Lo común no era la forma, sino el propósito.

Se fundaron las primeras universidades interplanetarias, se compartieron códigos de navegación y se establecieron redes de ayuda entre colonias distantes. Si un asentamiento sufría una crisis, otro acudía en su auxilio sin que se lo pidieran. No por obligación política ni por tratados económicos, sino por una fraternidad nacida de la comprensión mutua: todos estaban lejos del origen, pero no del sentido.

Los exploradores más intrépidos cartografiaban sistemas desconocidos. Algunos desaparecían. Otros volvían con registros asombrosos: océanos que flotaban en capas atmosféricas, criaturas lumínicas que vivían en el hielo, tormentas perpetuas que cantaban al anochecer. Esas crónicas alimentaban la imaginación colectiva y reforzaban una verdad sencilla: aún quedaba mucho por descubrir.

Con el paso de las décadas, surgieron los primeros nacidos en mundos distintos al original. No conocían otro cielo que el de su mundo natal, otra gravedad que la de su suelo, ni otra historia que la de su colonia. Para ellos, la expansión no era una hazaña, sino el estado natural de las cosas. Vivían en ciudades trazadas con precisión, hablaban lenguas mestizas llenas de préstamos, y celebraban ritos que mezclaban lo nuevo con lo ancestral. No eran colonos. Eran herederos.

En algún momento, sin que nadie lo anunciara, la humanidad dejó de ser una especie planetaria. Ya no dependía de un solo mundo, ni temía perder su origen. Había aprendido a vivir en plural, a multiplicarse sin fracturarse. A ser muchas versiones de sí misma sin dejar de ser una.
Así concluyó la Era de los Nuevos Horizontes: no con una fecha exacta, ni con un acontecimiento grandioso, sino con la certeza silenciosa de que lo había logrado. De que, por fin, la humanidad había encontrado algo más que planetas.

Había encontrado propósito.

II. La Era de los Conflictos

Crecimos demasiado rápido. Y no supimos cómo sostenernos.

Durante generaciones, la humanidad vivió bajo el impulso de la expansión, del descubrimiento, del ideal compartido de sembrar civilización entre estrellas. Pero el crecimiento vino acompañado de un peso invisible, una tensión que se acumulaba en silencio. La ilusión de unidad persistía… hasta que dejó de ser creíble.

Los primeros signos fueron sutiles: solicitudes de autonomía administrativa, desacuerdos sobre la distribución de recursos, colonias que modificaban sus calendarios o imponían sus propios sistemas legales. Los sistemas centrales, aún confiados en su

autoridad, respondieron con reformas lentas e insuficientes. Los mundos más lejanos empezaron a desconfiar. Y los más cercanos empezaron a competir.

Las rutas comerciales, antaño símbolo de cooperación, se volvieron rutas de influencia. Los gobiernos planetarios comenzaron a proteger sus flotas, levantar estaciones de vigilancia, construir defensas orbitales "por precaución". Las viejas instituciones interestelares dejaron de ser mediadoras y se convirtieron en herramientas de presión.

Las primeras guerras no se declararon oficialmente. Comenzaron como "incidentes", "intervenciones localizadas", "operaciones de estabilización". Pero detrás de los eufemismos había fuego real. Mundos que antes intercambiaban conocimientos se enviaban misiles. Colonias que habían compartido el nacimiento de una nueva humanidad ahora se acusaban de traición, corrupción, o abuso de recursos. Las alianzas se deshacían con la misma facilidad con la que se formaban. La palabra “hermandad” se convirtió en una reliquia.

Durante más de un siglo, la humanidad se dividió en facciones: bloques comerciales enfrentados, repúblicas sectoriales con ejércitos propios, movimientos independentistas, federaciones de sistemas, compañías privadas armadas. La idea de una sola humanidad dejó de ser política. Se convirtió en mito.

Y entonces, ocurrió algo distinto.
En un sistema alejado, en los márgenes del espacio conocido, se produjo un incidente. Una nave de reconocimiento no regresó. Otra fue encontrada, derretida, deformada, sin señales claras de lo ocurrido. Las transmisiones recuperadas eran fragmentarias, incomprensibles. Algunos dijeron que eran fallos de navegación. Otros, que se trataba de un arma desconocida. Algunos incluso hablaron de una forma de inteligencia no humana. Nadie lo confirmó. Nadie lo entendió del todo.

Pero fue suficiente. Aquel suceso, aislado y nunca resuelto, expuso lo que hasta entonces muchos se habían negado a ver: la humanidad estaba dividida más allá del rescate. No solo por fronteras físicas, sino por la incapacidad de actuar como un todo ante lo desconocido. No había protocolos comunes, ni confianza, ni una voz única. Solo ecos. Solo sospechas.

En vez de unir, el temor acentuó la fractura. Se multiplicaron los

UMBRA MATER

programas de militarización, los bloqueos de información, las campañas de propaganda. Cada mundo empezó a mirar al vecino como un posible riesgo. Las rutas más lejanas se consideraron secundarias. Las colonias de frontera, ahora demasiado costosas de proteger o siquiera abastecer, empezaron a quedar fuera de los mapas logísticos.

Fue un proceso lento. No hubo un anuncio oficial. No se firmó ningún decreto. Pero, poco a poco, la humanidad dejó de mirar hacia fuera… y empezó a deshacerse por dentro.

La Era de los Conflictos no terminó con una guerra total. Terminó con el silencio. Con miles de colonias alejadas sin respuesta, con familias que no recibieron noticias durante generaciones, con planetas enteros esperando una ayuda que ya no vendría. No porque no se quisiera enviarla. Sino porque nadie recordaba del todo por qué estaban allí.

Esa fue la herencia de esta era: una civilización que supo extenderse, pero no supo mantenerse unida.

III. La Era del Olvido

UMBRA MATER

Sabían que estaban siendo olvidados.

Ninguna colonia de los sistemas exteriores albergaba ilusión alguna. No era falta de datos, ni de pruebas, ni de historia: era silencio. Un silencio consciente, administrativo, intencionado. Los archivos del núcleo central aún contenían los registros, las coordenadas, los nombres. Pero ya no había naves enviadas, ni tratados renovados, ni diplomáticos. La prioridad había cambiado. El vínculo no se rompió: fue archivado.

El detonante fue externo, pero la decisión fue interna.

El primer conflicto formal con una especie no humana no fue una guerra total, pero sí una advertencia definitiva. La humanidad descubrió, con repentino vértigo, que no estaba sola… y que ya no estaba preparada. El adversario no pensaba como nosotros. No hablaba, no negociaba, no advertía. Y aún así, actuaba. Con lógica. Con intención. Con una presencia que era, a la vez, desconocida y abrumadora.

El núcleo entró en pánico. Políticamente, lo llamaron “contención táctica”. Estratégicamente, fue un repliegue. Las colonias exteriores —inestables, divididas, sin capacidad defensiva común— fueron consideradas un lastre. O peor aún: un punto débil. Se sellaron rutas, se clasificaron canales de comunicación, se elaboraron protocolos para mantener el silencio. Algunos lo llamaron traición. En los registros, lo llamaron Olvido.

Fue entonces cuando surgió él.

Su nombre era Elian Drexor. Estratega, coordinador de operaciones interestelares, teórico militar y —sobre todo— visionario. Fue el primero en comprender que el problema no era la amenaza externa. El problema era que, tras siglos de expansión, la humanidad se había dispersado tanto que ya no podía reconocerse a sí misma.

Drexor no predicó nostalgia. No pidió un retorno a ideales perdidos. Su mensaje era claro, racional, brutal:

"La diferencia entre un humano del núcleo y un humano de frontera no es nada comparada con la diferencia entre cualquier humano… y lo que nos mira desde la oscuridad."

Propuso un plan. No una propuesta política, sino un esquema de reestructuración total: integración logística, estandarización tecnológica, compatibilidad entre herramientas, lenguajes, comandos, códigos y protocolos. Donde una nave humana aterrizara, debía poder abastecerse, operar y protegerse. Donde hubiera una estación, debía haber un sistema compartido. Donde hubiera una colonia aislada, debía llegar una red común.

Y si no existía… debía construirse.

Con ayuda de facciones reformistas y redes militares descentralizadas, Drexor consolidó el apoyo suficiente. Algunas veces mediante negociación, otras mediante presión directa. El miedo jugaba a su favor. Y cuando el núcleo finalmente reconoció que su modelo había caducado, no quedaban muchas opciones.

Así nacio la O.M.(Organizacion Militar)

No como un imperio. No como una dictadura. Sino como una estructura de supervivencia racionalizada, diseñada para un universo en el que la dispersión era una amenaza y la fragmentación una debilidad estructural. Un cuerpo político, técnico y militar capaz de operar en cualquier región del espacio humano conocido. Y de responder, si era necesario, como un solo organismo.

Elian Drexor fue nombrado su primer Directivo Supremo. No por ambición. Sino porque, como él mismo declaró ante la Asamblea de Reconexión:

"No lidero una nación. Solo organizo los restos de lo que aún puede salvarse."

Así terminó la Era del Olvido. Con una orden de reorganización, una firma colectiva bajo presión y una nueva visión impuesta por necesidad.
A partir de entonces, la humanidad dejó de expandirse a ciegas… y comenzó a prepararse.

IV.La Reunificación: Siglos de Esfuerzo y Adaptación

Fueron siglos de esfuerzo. Siglos de reajuste, reconstrucción y redescubrimiento. La integración de los mundos humanos no se

UMBRA MATER

impuso de golpe, ni con armas ni con decretos autoritarios. Fue un proceso lento, pragmático, inevitable. Las O.M no llegaron a conquistar. Llegaron a conectar. A preparar. A dotar de herramientas a una civilización fragmentada para que pudiera, por fin, protegerse a sí misma.

Lo que se exigía no era sumisión, sino adaptación. Una adaptación profunda, pero necesaria. El universo ya no era un entorno de exploración inocente, sino un entramado de amenazas, rutas inestables, y regiones olvidadas. Para sobrevivir, era imprescindible mantener la maquinaria común de la Coordinadora: una red logística eficaz, capaz de sostener colonias aisladas, movilizar recursos vitales y responder a crisis con rapidez. Eso implicaba aceptar ciertos principios fundamentales.

Se establecieron leyes universales mínimas, redactadas para garantizar la cooperación interestelar y la protección de la vida humana en cualquier entorno. Se impuso un idioma común —no por imposición cultural, sino por necesidad operativa— que facilitara la comunicación técnica, diplomática y científica. Se creó un sistema de comercio globalizado, basado en equivalencias estables y rutas seguras. Y se consensuaron normas compartidas para la navegación, el transporte, la sanidad y la seguridad orbital.

Pero esto no significó la desaparición de las identidades locales. De hecho, uno de los pilares del nuevo orden fue el respeto por la diversidad cultural. Cada mundo tenía derecho a conservar sus costumbres, sus celebraciones, sus lenguas nativas, sus leyes internas y su forma de gobierno. A cambio, se ofrecía —opcionalmente— un modelo administrativo eficiente, probado, diseñado para operar bajo los estándares de la Coordinadora, pero siempre con autonomía local en la gestión diaria. Era una red, no una cadena.

Y aún así, no todos aceptaron. Algunos lo hicieron con esperanza, otros con resignación. Hubo quienes se resistieron activamente. Y también quienes decidieron alejarse por completo, abandonando sus planetas de origen para fundar estaciones independientes en órbita o establecer enclaves nómadas más allá de las rutas reconocidas. La Coordinadora no los persiguió. No necesitaba imponer. Porque sabía que, tarde o temprano, incluso los más reacios entenderían lo esencial: la verdadera amenaza no estaba entre nosotros, sino en lo desconocido.

Y así, tras generaciones de reconstrucción, de debates, conflictos y reconciliaciones, la humanidad volvió a ser una red viva. No perfecta. No unificada en su totalidad. Pero sí interconectada, consciente, lista.

Lista para no repetir el error de olvidar lo que somos cuando estamos demasiado lejos unos de otros.

UMBRA MATER

V:El Desastre de la Zona Cero

Los encuentros con otras formas de vida inteligente fueron, como era de esperarse, tensos, complejos y plagados de malentendidos. La comunicación, a pesar de los avances tecnológicos y lingüísticos, era casi siempre un ejercicio de traducción filosófica. Las formas de pensar, de percibir el tiempo, el espacio, la vida misma, eran demasiado dispares. Pero había algo que todas las razas, sin importar su origen o estructura, comprendían en mayor o menor medida: el concepto de territorio.

Aunque el vacío interestelar era inmenso, ambiguo y en gran parte inexplorado, se alcanzó un principio básico: el tránsito libre —como en los antiguos mares de la Tierra— sería respetado. No se podía reclamar cada metro cúbico del espacio. Pero sí se podían proteger sistemas estelares concretos. Se reconocieron “territorios-sistema”, núcleos de soberanía delimitada, alrededor de estrellas habitadas, bases estratégicas o estaciones de alta importancia. Era un acuerdo tenue, pero suficiente.

Después de siglos de reconstrucción, reorganización y diplomacia precavida, la humanidad había logrado algo inédito: reconocimiento. Incluso las razas alienígenas más reservadas —e incluso hostiles— comenzaban a ver a los humanos como una civilización capaz de proyectar un poder militar tangible, coordinado y eficaz. Y eso, en un universo lleno de tensiones latentes, generaba respeto.Y fue precisamente en ese frágil equilibrio cuando ocurrió uno de los mayores desastres en la historia de la humanidad.

La Zona Cero. Un evento inesperado: la liberación accidental de una infección vírica artificial, producto de una investigación humana que nunca debió abandonar los laboratorios.

El virus, diseñado originalmente como agente de modificación genética adaptativa, escapó del control durante una fase de intercambio científico. Su capacidad de mutación, propagación y compatibilidad cruzada con material biológico de diversas especies lo convirtió en una amenaza inmediata, no solo para los humanos, sino para toda forma de vida con estructura celular basada en carbono.

En cuestión de semanas, el virus se expandió por nodos de tránsito, estaciones técnicas, cargueros automáticos y sistemas orbitales sin vigilancia. Las zonas afectadas fueron clausuradas a gran velocidad, pero no lo suficientemente rápido. Se declaró cuarentena absoluta en un radio de cinco años luz, estableciendo el primer Cierre de

UMBRA MATER

Contención Total desde la fundación de las Fuerzas Unidas. Aquel punto en el mapa, antes un cruce de rutas y negociaciones, pasó a ser conocido como la Zona Cero.

Lo que allí ocurrió aún se discute. Algunas transmisiones recuperadas hablan de mutaciones descontroladas, otras de sistemas que colapsaban por autodefensa. Algunas especies acusaron a la humanidad de sabotaje. Otras, en cambio, entendieron el accidente como un síntoma más del riesgo inherente al intercambio entre civilizaciones tan distintas.

Pero el daño ya estaba hecho.

La humanidad, que por fin había logrado una posición de interlocutor válido, se vio de nuevo al borde del aislamiento. La O.M.N.I tuviero que desplegar todos sus recursos técnicos, diplomáticos y logísticos para contener la catástrofe y restaurar la confianza. No fue una guerra. Pero fue una prueba. Una que dejó cicatrices profundas y enseñó, con brutal claridad, que el conocimiento sin control no es avance: es amenaza.

Desde entonces, los protocolos de bioseguridad, las normas de cooperación interestelar y las restricciones sobre investigación adaptativa son de cumplimiento obligatorio en cualquier territorio humano. Y la Zona Cero sigue allí. Sellada. Monitoreada. Silenciosa.

Un recordatorio permanente de lo cerca que puede estar el desastre... incluso cuando se cree haberlo superado todo.

Y es aquí donde nos encontramos: en la etapa de reconstrucción, exploración y nueva colonización. A pesar de las cicatrices, la humanidad sigue avanzando. Más cauta. Más preparada. Consciente de que su lugar entre las estrellas no está garantizado… pero sí posible.

Bienvenidos a la galaxia Umbra Máter.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. **Definitions**:
(a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content;
(b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted;
(c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute;
(d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity.
(e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures; characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content;
(f) "Owner" means the owner of the Product Identity.

2. **The License**:
This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. **Offer and Acceptance**:
By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. **Grant and Consideration**:
In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. **Representation of Authority to Contribute**:
If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. **Notice of License Copyright**:
You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you distribute.

7. **Use of Product Identity**:
You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The Owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. **Identification**:
If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. **Updating the License**:
Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. **Copy of the License**:
You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. **Use of Contributor Credits**:
You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. **Inability to Comply**:
If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. **Termination**:
This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. **Reformation**:
If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. **COPYRIGHT NOTICE**
Open Game License v 1.0a © 2000 Wizards of the Coast, Inc.

.2 OPEN GAME CONTENT AND PRODUCT IDENTITY DECLARATION

In accordance with the Open Game License v1.0a, the following is designated:

- Open Game Content: All game mechanics derived from rules published under the OGL v1.0a, including character attributes, resolution systems, generic spells, abilities, and other system-related elements taken from the System Reference Document (SRD) or compatible systems such as Adventures in the East Mark (Crónicas de la Marca del Este), are hereby declared as Open Game Content.

- Product Identity: All original setting content, including but not limited to: the name “Umbra Máter,” world lore, races, species, planets, technologies, organizations, alien entities, historical events, locations, names of characters, narrative descriptions, artwork, maps, and any unique terms or concepts created for this work are designated as Product Identity and are © Ayoze Manuel Rodríguez Cedés,2025. All rights reserved.

No part of the Product Identity may be used or reproduced in any form without explicit written permission from the author, except as permitted by this license.
Note: This is the official and legally binding version of the declaration.

.2 DECLARACIÓN DE CONTENIDO ABIERTO Y DE IDENTIDAD DE PRODUCTO

De acuerdo con los términos de la Open Game License v1.0a, se declara lo siguiente:

- Contenido Abierto: Se considera Contenido Abierto todo el material derivado de reglas de juego publicadas bajo la OGL v1.0a, incluyendo atributos de personaje, sistemas de resolución, conjuros genéricos, habilidades y demás elementos de sistema provenientes del SRD (System Reference Document) o de sistemas compatibles como Crónicas de la Marca del Este (Adventures in the East Mark), siempre que estén designados como contenido abierto.

- Identidad de Producto: Todo el contenido original de ambientación, incluyendo (pero no limitado a): el nombre “Umbra Máter”, la historia del mundo, razas, especies, planetas, tecnologías, organizaciones, entidades alienígenas, eventos históricos, localizaciones, nombres propios, descripciones narrativas, ilustraciones, mapas y cualquier término o concepto único creado para esta obra se declara como Identidad de Producto y es © Ayoze Manuel Rodríguez Cedres, 2025. Todos los derechos reservados.

Ninguna parte de la Identidad de Producto podrá ser utilizada ni reproducida sin permiso expreso por escrito del autor, salvo en los términos establecidos en esta licencia.
Nota: Esta traducción se proporciona únicamente como referencia. La versión legalmente válida es la versión original en inglés.

UMBRA MATER

UMBRA MATER

UMBRA MATER

UMBRA
MATER